零售价 12元
邮发代号：52-190
每月5日发行
2012 5月
Vol 175
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

我把青春献给撸（第二季）

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



魔兽频道 熊猫人之谜 观光旅游手册

英雄联盟专区 十大罩杯 英雄比拼

多益网络 www.henhaoji.com
广州多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-38029286 客服邮箱：swgm@henhaoji.com

电脑乐园游戏攻略 2012 撸（第八章） 《如果宅》作者有时右逝最新连载力作 5月号 总第175期

bookan 博看网 .com.cn

PCGG 微专栏
002 写作之路
004 微博
006 撸
009 四格

PCGG 玩交外传
010 我把青春献给撸

PCGG 英雄联盟专区
014 观IPL4谈211阵型拿小龙
016 十大罩杯英雄比拼
018 白富美华丽出招，你湿了没有?
022 书豪附体?

PCGG 魔兽世界Discovery
024 熊猫人观光旅游手册

PCGG 游边戏外
030 星际争霸世界文化

PCGG 强打攻略专区
040 《质量效应3》护甲拾荒指南
042 《阿玛拉王：死亡凯尔》BOSS战要诀

PCGG 攻略全指引
044 将打炮进行到底!
048 神武：卦象系统详解
050 神鬼传奇：战斗在英雄竞技场
052 神魔大陆：暴风幻境后五重空间生死之旅
054 《猎刃》公测各阶段副本通关秘笈
056 公平游戏快乐生活《兵王》封印系统全解析
058 那些年，记忆中的经典片段
——追忆五年天龙路
060 揭秘《桃园》与众不同的游戏玩法

PCGG 电攻宝盒
062 电攻宝盒

PCGG 占星屋
068 别对我说谎!
——十二星座爱情谎言解谜

PCGG 看Ni妹
070 阿酱也单飞了……我再也不相信爱情了!
——日本宅男女神 前田敦子

PCGG 第一现场
072 第一现场

PCGG E网情深
077 E网情深

PCGG 回函卡
079 回函卡

PC Game Guide 电脑乐园 游戏攻略 **月历**

电攻游戏业界动态表（5月）



3 Sun 狙击精英V2

《狙击精英V2》上市。故事讲述二次世界大战中的狙击战役。操作有难度，画面较重口。

15 Sun 暗黑破坏神3

《暗黑破坏神3》将于地狱烈焰之中降临这个世界。





《龙之谷》开发商发布新游《Dungeon Striker》。新游戏对动作网游进行了大胆的尝试创新，首次提供快速打斗的SD(Super Deformed)角色，可实现每秒最多攻击10次的超高速动作，让玩家可以感受到横扫副本的快感。游戏还提供个性十足的技能，技能间可以实现互补，同时支持角色移动攻击等便捷功能，就算单手操作也能做出华丽的动作。该游戏由盛大运营，已于4月底开始公测。

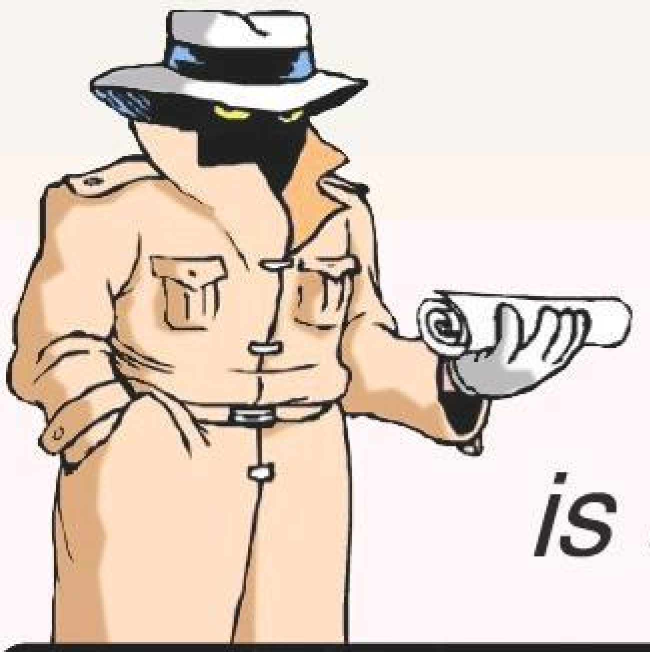


2012三国智全国冠军赛于4月16日正式启动。今年的三国智国冠赛将从7月份陆续开始在全国17个地区进行分赛，总决赛将于8月25-26日在三国蜀汉之地成都举办。请持续关注新闻或登录三国智官网。



25 Fri 钢铁前线：解放1944

游戏的背景设定在1944年夏天的波兰南部。苏联红军的步兵和坦克部队对纳粹德军发起猛烈反击。这场战役是历史上两大著名坦克——德军的“虎王”与苏军的JS2首次交锋。



May

is a good month to...



4月在环球动漫嬉戏谷举办的《新惊天动地》全球发布盛典上，由游艺春秋CEO与ESTsoft副社长、CABAL之父闵永焕共同发布了《新惊天动地》的六大玩家保障计划，并正式宣布将于2012年4月底启动不删档内测。

17 Tue 生化危机：浣熊市行动

《生化危机：浣熊市行动》推出PC版本。该游戏在3月份时已经登录家用机平台。与正统的《生化危机》系列相比，浣熊市行动有更多的第三人称射击元素。

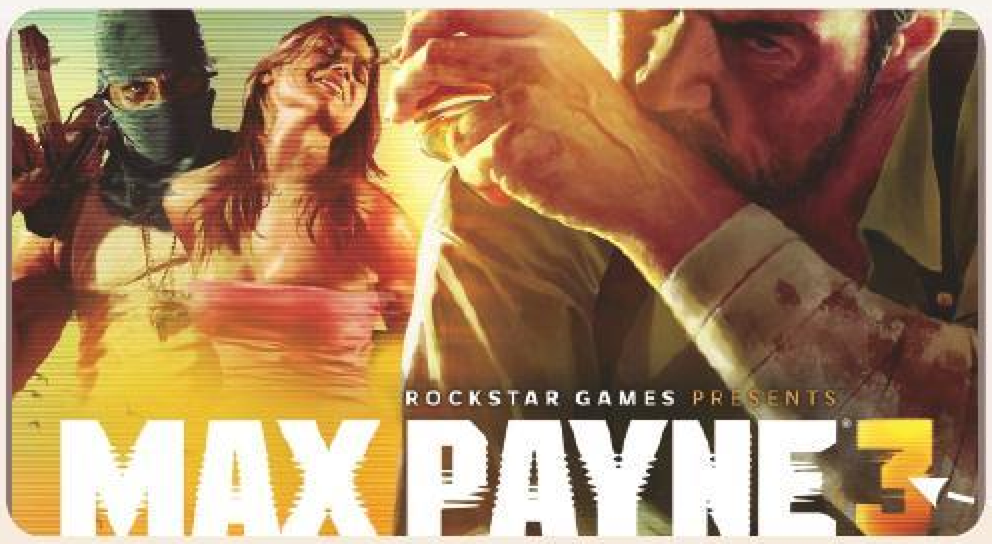




4月23日盛大游戏正式宣布率先接手《九阴真经》官网运营工作。这也标志着游戏蜗牛和盛大游戏的深度合作即将正式开启。而《九阴真经》后续的产品运营、客户服务、技术运维等也将有节奏、分步骤的逐步由盛大接手。另一方面，蜗牛游戏将继续以研发为主体，深入加大用户体验和VIP服务等方面内容。

近日，世嘉表示希望从一家零售游戏开发商转型到数字销售渠道。根据此次调整，世嘉将重组很多内部功能部门，带来“大量的重叠岗位”，也就是要裁掉相当部分的游戏开发部门。





29 Fri 马克思佩恩3

秃顶大叔《马克思佩恩3》将在月中与大家见面，月底登录PC。时隔多年，这位曾经的小马哥还能否悸动玩家的心灵？



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

专微栏



章老湿
念过几年书，尘世中一个迷途小书童

X先生
电玫新人，喜好不明，兴取向不明

P羊
温柔娴淑，勤劳奋进

肥龙
好写文章，因为没钱，愤世嫉俗

贪睡猫
宅男始祖

Samtown
著名帅哥，女读者众多

朱朱
“非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES

作者 有时右逝

写作之路（第五期）

本文仅代表作者观点

9.专栏

还有一个学期毕业的时候我已经开始准备找工作了。不过稿费倒是开始源源不断的邮寄而来，成为了我暂时的救命稻草。家里的条件不是很好，所以我自从开始挣钱以后就拒绝了家里继续给我打生活费。不过就算我坚持写作，我也没有打算成为一个作家。作家是会饿死这个概念在我脑海里根深蒂固挥之不去，所以我需要一份工作。

小编辑和我是一届的，但是最近却很闲，没事就找我。当时的我不是在写东西就是在写简历，要不然就是看工作或者玩游戏，哪里有时间下楼陪这个经常害我的女孩！不过偶尔中午没钱吃饭了我还是会下楼，装作很不情愿的样子和她去食堂狼吞虎咽一番。

“你也不着急找工作啊你。”我知道每次和她见面她都是想和我聊聊文学的，所以我只吃不说话有点不太厚道，所以我还是会有一搭没一搭的聊些什么。

小编辑倒是很惊讶，说，“这是你第一次问到关于我的问题哎！”

我纳闷了，于是问道，那咱们以前一起吃饭，都聊什么？

“你会说，今天食堂的肉不新鲜……或者是你们楼下的宿管大爷和你抽烟……再不然就是你准备考试作弊一类的事情。”小编辑如数家珍依样列举。

我一琢磨，哦，还真是这么回事。既然话题都打开了，那就继续聊下去呗：“你最近很闲啊？不找工作啦？”

“不，我读研。”小编辑嘿嘿笑着。

我说，哦，考上了？

小编辑挺不高兴的说道：“这是我第四次告诉你，我考研考上了。所以我留在学校了……”

“留在这个破地方干嘛？”我不禁抬起头，看着这个和我朝夕相处被我骂了四年的地方，心里忽然一阵舍不得。

“因为……我要等一个人。”小编辑忽然声音小了下去，然后忽然很委屈的样子，再忽然，她抬起眼睛望着我，然后猛地站起来跑走了。

我一惊，顿时进退两难：是去追上这个小编辑问个明白呢，还是继续把桌子上这么多菜吃完。短暂的思考之后我决定还是吃饭吧，我可不想和那个麻烦的小姑娘扯上关系。而且浪费粮食和强奸同罪，我不能对不起农民伯伯啊。

晚上的时候我偶尔下楼去拿我的邮件，是稿费到了。太好了，这样一来身边又有几百块钱了，可以跟哥们们吃点好的了。对了，还得请小编辑吃顿饭吧？这个月跟她蹭了好几顿饭，不还一顿不合适。反正她吃得少，我还是有赚的……

走到邮局门口的时候一辆车停在那里，挺矮的，双座。牌子我不认识，但是估摸着这就是传说的跑车吧？不错不错，我笔下那么多人物都有的玩意想不到学校里能见到，我……

车门开了的时候走下来的人是小编辑，和司机位的人说着什么。我顿时一愣，心想，我操，大姐，你没说过你是富二代啊你，怪不得老请我吃饭还说你不缺钱，你……

另一个门一开，眉清目秀下来了。

那天我穿着短裤和拖鞋，身上披着我们乐队的那件T恤衫，手里拿着我的手机，头发乱蓬蓬的站在邮局的柜台上，对立面的服务员面无表情的说：“麻烦你，这是我的身份证，我取汇款单。”

另一个窗口，眉清目秀在小编辑身后扶着她的肩膀，声音很大的说道：“那什么时候到？明天？录取通知书不是今天吗？”

我塔拉着我的拖鞋和他们两个擦身而过，走出门后看到了外面的那个车。哦，我想起来了，这不是妈了个逼，这是玛莎拉蒂。上次小编辑和我说这件事之后我还去网上刻意搜索了一下以免以后再丢人。

稿费到了400元，是我写专栏的价格。不多不少，看怎么花了。我依旧拖着我无聊而又疲倦的步伐走到了后面的超市，买上啤酒和小菜，转头回到了宿舍的楼道，大吼一声“禽兽们吃饭啦”。一群比我还无聊疲倦的人纷纷破门而出，走到我的宿舍席地而坐，一起吃喝。

大家都聊着最近在做什么在哪里面试是不是顺利准备去哪里发展等等话题。其实我们都寂寞，我们都害怕分开，所以很默契的不说以后只说现在。

终于有人推了推我，问道，哎，你怎么样了，打算好干什么了吗？

我喝了点啤酒，然后擦了擦嘴巴；刚才买的鸡丁太辣了，辣椒油火红火红。在我喘上来一口气之后，终于可以淡淡地说出来了：“我想当一个作家。”

然后我做好了准备，听他们一起哄笑然后高喊一句“傻逼”。

但是没人笑，大家就是忽然间沉默，然后吃饭，吃着吃着，有人说，挺好的，当一个作家吧，然后把咱们哥几个的事情写下来出本书，大家一起看，多牛逼。然后更多的人附和说，是啊是啊，就这么办，加油啊兄弟。

那天我喝得挺多的。半夜里犯病从二楼翻墙出去跑到了小编辑的楼下给人家打电话。虽然十二点了但是很快就被接听了，问我大半夜的干什么。

“没钱吃饭了，请我吃一顿？”我问道。

对面笑出了声，然后说，好啊，你等着我去你楼下找你啊，到时候你翻墙下来。

我说，好。

于是我等着看我那个笨手笨脚的小编辑如何翻墙而出；但是十分钟后，一辆白天见过的汽车停在了我身后，然后熄火，一个身影走下来，和司机吻别，再然后，那个身影朝着我的宿舍楼走去。

我砸开了后面超市的门，超市的店员拿着一把扳手警惕的看着我。我摸了摸兜掏出钱来，说，哥们你别慌，我就是来买点啤酒，咱俩喝点。

之后我再也没有联系过我的那个小编辑，因为我把手机丢了。

毕业那天一群人喝的很高，但是我一直很清醒。晚上大家在操场上举行篝火晚会，我把小编辑给我的以及登载着我的文章的杂志都抱了出来用来点火。最后还是在我的倡议下一群人去广播站放了一把火以示我们毕业的纪念。为了不给这群喝醉了跟着我瞎整的人惹麻烦，在最后我还是拿起早就准备好的马克笔，在墙上写下了一句话：

放火者，有时右逝。

第二天，学校已经知道了这件事，是同学举报，然后广播站的领导去查看，然后通知校保卫科，然后通知校领导。酒醒了之后我们一群人再去火灾现场看风景，发现其实火势不大，根本没烧进去；而我并不关心火情，只是溜达着向着我昨天题字的墙那边走去。本来我觉得自己会被她亲手抓获然后交给校领导再对我严刑逼供一番套取我嘴里的情报查出到底还有几个同伙，但是我做好了心理准备，甚至因为某些感情的原因我真的有点视死如归。而我却发现柱子上我的题字已经被人用水清洗掉了，取而代之的是几个清秀的字迹：

请勿乱写，违者罚款。

这就是她对我最后的保护，也是最后的告别。

10.工作

毕业之后我来到了北京，在一个垃圾场后面的筒子楼找到了一个合适的地方，于是我心满意足的住下，开始了我的工作。白天去当策划，晚上回来后对着我8年前买的电脑敲打键盘，勾勒着我当时的诺言。

小编辑千万百计的通过各种渠道转交给了我一封信，挺短的，告诉我眉清目秀今年也会考研，所以她留下来等。然后问我是不是还坚持写稿子，稿费多少，过的如何之类的。我看了看我那个10平米见方的屋子，一张床一个桌子一台旧电脑一个从来没有进过光的窗户一扇透风的门，信誓旦旦提笔回信道：我过得挺好的，就是没有玛莎拉蒂而已。

哎哟我是不是幻听了，我这是和谁说话呢。

工作之后遇到了不少新的人，新的朋友，新的老师，教给了我更多的经验与知识。我尝试着专心于此，但是每到晚上打开电脑之后我会发现有很多的文字在我脑海里跳跃着挣扎想从手指上流露而出。于是我继续写着我的黄段子——哦不是——我的文字，继续漫无目的等待自己成为一个作家后饿死。

值得一提的是，那段时间我忽然坚决不再接受所谓爱情小说的约稿。本来那种物质的所谓“爱情”就他妈让我呕吐了，现在更是变本加厉让我上吐下泻。看文章就像是吃肉一样，虽然都是文字都是肉，但是也得看是羊肉还是牛肉，是烹炒还是煎炸。前者取决于作者，后者取决于厨师。所以我坚信其实语言和厨艺是异曲同工的两种艺术，最好的证明就是新东方又教语言又教厨师，外带美容美发这种逆天绝技，可谓天下间一笔绝唱。

偶尔的时候我会穿着已经穿了6年的大裤衩走在昏暗的楼道里，脚上趿拉着已经穿了5年的拖鞋。拖鞋的质量不是太好，下面被我磨得几乎漏底，但是却越发合脚。这就像我们的生活一样，日子久了渐渐发现其实不过如此。生活虽然难免操蛋但是生命却会坚持灿烂，如同我住的那栋楼前面的垃圾处理场虽然干的是最肮脏的工作，却能发出一些很幽香的气味。我一度认定那就是从腐坏到重生时升华的气息十分神圣，后来垃圾场被取缔的时候才知道，那个味道是什么硫和什么氢的化合物，官方说这种气体“并没有证明有直接致癌功效”。顿时人民群众欢呼雀跃一副死里逃生大难不死必有后福的神情，恨不得送个锦旗过去。

听听，这才是文学。这句话听着吧如同没事一样，但是架不住逻辑分析一下，其实这句话的意思是：“但是也没证明它没有直接致癌的功效”。

我写的最后一篇爱情小说是一个很温馨的小段子，没有豪车、没有别墅、没有俊男美女、没有死去活来，讲述的是一段最简单的相识、爱慕、结婚、偕老的小爱情。先不说那群小女孩读者们骂成一片的反应，我的编辑却看完这个后给我打了个电话：“这个，虽然短了点，但是我给你双倍稿费。以后不要再写这样的文章了，咱们杂志是给小孩看得，他们不明白。”我在电话这头顿时觉得编辑庸俗不能体会我的博大精深；但是随即编辑有点哽咽，说：“你知道吗？其实我挺羡慕这种爱情的，哎。”说完顿时觉得自己失态了，聊了几句稿费的事情匆忙挂了电话。

在我们小的时候总觉得任何事情包括感情都要轰轰烈烈的，但是慢慢慢慢长大之后才发现，原来越平淡越好。说起来轰轰烈烈的感情，不得不提到我老妈。我老妈一直轰轰烈烈，在90年代那个此起彼伏的时代老妈轰轰烈烈的和老爸离婚了。你以为这样就没下文了的话那我还不敢如此形容我的老妈：为了最轰轰烈烈的人生，老妈在离婚之后过了三年又轰轰烈烈的和老爸复婚了；当然了以为这就没下文了那绝对是我高抬我老妈：在轰轰烈烈复婚三年后，我老妈再一次轰轰烈烈和老爸再一次离婚了！

第一次离婚，是我小升初考试那年；第二次离婚，是我高考那年。要不说老妈会挑日子，专拣最能轰轰烈烈的年头搞情感宣泄，弄得我神经紧张一度腹泻。

而现在以一个作家的视角来看这一系列的经历，我其实还是很感慨的。

在写完了最后一篇所谓的情感故事之后我离开了那家杂志，开始寻觅新的文字环境。鉴于我之前有了一年多的连载、写作、坑蒙拐骗经验，没多久就有另一家杂志主动找上了我。当时我义正言辞的宣称“我想成为一个温暖的作家写一写生活的感悟”等等观点，但是对方耐心听完我唠叨后说：“千字两百，感情小说，月刊，每期4000字，行不？”

我火速调用脑海里当年高中数学的知识简单推算一番，发现这么一来的话每个月可有800元收入。然后我再火速调用脑海里当年大学经济学知识简单推算一番，发现这么一来我就可以在北京活下去了。



微博　本人立场只代表作者观点　你还可以输入140　腾讯微博 t.qq.com

【关键词：民间高手在校园】

杜甫很忙压力很大



杜甫很忙三连发

“涂鸦“在国外被当成一种艺术，是民间艺人发挥创造力的手段，在国内由于城管之类的存在，这项艺术很少在街头看到。但是事实证明，真正的人才在校园。

今年恰逢杜甫诞辰1300周年。这位颇有愤青范儿的老爷子突然在网络爆红，他化身为狙击手、赛车手、好基友……以各种奇葩的形象出现在人们的眼中。由于这位老爷子出现的是如此频繁、形象是如此多变，以至于人们不得不感叹“杜甫很忙”。



原文出处



穿越千年仍免不了要上厕所



杜甫走入现实生活

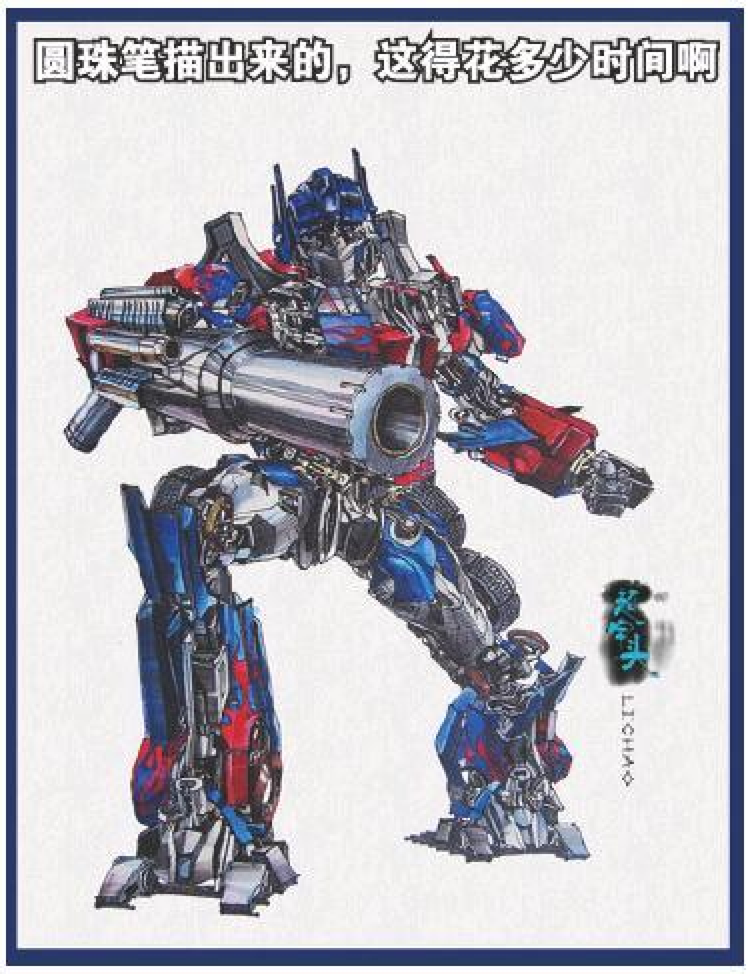
古人代言早已有之：史载第一个广告代言人非伯乐莫属。《战国策.燕策》记载：有个人在市场上卖马，无人问津。他急中生智，就去找相马专家伯乐。于是伯乐去马市上绕着他的马转几圈，离开时再回过头依依不舍地盯上几眼。伯乐一离开马市，人们纷纷前来抢购，这或许是有文献记载的第一次广告代言活动了。

唐宋八大家之一的苏东坡，对于代言，也不能免俗。苏东坡曾为他创造的“东坡肉”写下《食肉歌》，那绝对是广告词：“黄州好猪肉，价钱如粪土，富者不肯吃，贫者不解煮。慢着火，少着水，火候足时它自美。每日起来打一碗，饱得自家君莫管。”

变形金刚再现

大学生用钢笔圆珠笔描绘世界

圆珠笔描出来的，这得花多少时间啊



大学生应该是这个社会上最有理想最有抱负也最有时间和闲情的群体了，很显然课本上的那点知识已经无法让他们消停了。

能有时间画这种图，肯定没女朋友



初中生的日子相比起大学生来说还是比较苦逼的，他们没那么多时间来描绘，但是，粗线条有大智慧。看了这副三国杀流行版本之一的画像，老夫不得不感叹：人才在校园啊！



这画叫做“骑着驴的孙策”

小学生相对来说思想比较单纯，视野也没那么开阔，所以他们的画作一般都比较写实，内容也很朴素，画作基本上都是现实中能接触到的人物（数学老师、政治老师、英语老师等）。



小学生们的情感还是比较外露的



课本插图不是我熟悉的版本了，岁月不饶人啊！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

【关键词：DOTA】
寂寞的男人打DOTA



DOTA有着广泛的群众基础

DOTA是一项群众喜闻乐见的电竞赛事，因为玩家的各种共同属性，他们被定义为一种“特色群体”，成为社会上的一种族群，在族群中，有一些另类的奇葩。

屌丝玩家抱得美人归 极品矮穷挫放光芒



英国一档相亲类节目“Wrold Series of Dating”中，一位魔兽屌丝玩家（不明白这个词的话可以网上搜索一下），在与约会对象的直接对话中，他将游戏作为最重要的优点展示给对方，最终这位男生成功抱得美人归。


此图可以很形象地让你明白矮穷挫（屌丝）与高富帅的区别

男屌丝爱DOTA想傍富婆 《非诚勿扰》首轮遭全灭



国内相亲节目上一位玩DOTA的求包养男也是如法炮制，结果却截然不同……在江苏卫视播出的《非诚勿扰》相亲节目上，这位喜爱DOTA、幻想买彩票致富、又想傍个富婆回家的男玩家上台相亲，最终，该极品男玩家首轮即被24位女嘉宾全部灭灯，不得不黯然离场。

寂暴雪总裁透露 《暴雪DOTA》下半年推出


看来暴雪Dota离我们不远了


暴雪首席执行官迈克莫汉与星际争霸2开发总监克里斯西格蒂

在GSTL决赛结束之后，暴雪首席执行官迈克莫汉与星际争霸2开发总监克里斯西格蒂在拉斯维加斯的丽悦酒店举行了记者招待会。谈到暴雪正在开发当中的Dota时，迈克莫汉透露：“今年下半年或再晚些时候，我们将公布这一令人兴奋和激动的消息”，并且表示暴雪Dota将成为电子竞技的又一里程碑，并且还会试着举办Blizzard DOTA联赛以此来推动更多的玩家投入游戏之中。

最环保最坑爹 印度电竞赛事获多项“史上之最”


板条桌，此情此景让人想起梁山好汉的聚义厅


这得花多少钱做出这种旧的全木家具啊！

这是一项被称作是世界顶级的电竞大赛，印度在4月6日-9日举办了IGC2012(印度游戏嘉年华)。印度方面称该赛事奖金高达30万美元，赛事规模也将超越现有电竞吉尼斯纪录的Dreamhack五倍以上(Dreamhack2011有1万2千人现场参与)，整个事件就是一出荒唐的闹剧，IGC邀请了世界冠军Moscow5前来比赛却不让他们参加最后的决赛，为了阻止Moscow5“夺冠”，IGC使出了种种招数。最后，Moscow5精疲力尽的回到了莫斯科……

【关键词：iPad】
科技改变生活

用iPad念经 韩国僧人全部走向现代智能化


iPad已经成为很多学校的“教科书工具”

韩国《朝鲜日报》31日报道，随着现代信息传播科技的发展，韩国佛教教育正走向智能化，视频授课与平板电脑等高科技方式进入佛学课堂。这种现象开始趋向标准化。也就是说，在佛教传入朝鲜半岛1600年后，僧伽教育开始在古老的寺庙内默默地发生大变迁。

iPad步入动物园 大猩猩接受“再教育”




为了防止大猩猩把iPad一掰两段，隔着网玩

美国密尔沃基县动物园3只红毛猩猩玩上了苹果公司的iPad，不仅喜欢在这款平板电脑上画画，还爱看视频节目。看了这个新闻之后，有多家动物园有意加入“猩猩苹果机”计划。

日本变态宅男 用ipad当餐盘



日本宅男喜欢恶搞众所周知，而且他们恶搞的方式也很独特。这个日本人似乎对iPad已经爱到疯狂，他把咖喱、米饭、寿司等食物放到iPad上，一面欣赏着iPad，一面品尝着美味的食物。

专微栏 撸 TALK

第七章
（接上期）

19

这个时候我才知道，事情确实越发展越离奇。

是的，生活往往比小说还要复杂。

小说里最多就是有一个男主角有一个女主角，要不然就是男主角表现的是个傻逼都能看出来爱上了女主角而当事人就是傻逼到极点浑然不觉；要不然就是女主角和男主角好不容易在一起了，却发生了车祸、白血病、癌症或者丧尸传染病暴发。

都是一个模式。

可是生活就不一样了，它会用千姿百态的事情来充斥着你原本平静的一切。

还记得我说过的“炎皇的师父”吗？

那个本来在网通区叱咤风云的巅峰人物最终并没有走进前十的行列就被一支同样是名不见经传的队伍死死咬住，最终打入了谷底。

“不会吧，电信区的家伙们水平已经是这个等级了？”炎皇的师父已经AFK了好久，打了几把受挫之后忍不住和炎皇吐槽。

炎皇内心里也是差异，本来觉得自己的师父如果重返游戏的话，应该能把电信区的95%以上的队伍打走。没想到……

嗯，但是确实如此。

网通一的这场混战，不仅仅吸引来了电信区的各个高手，也不乏很多不屑于排名的云隐大侠，更重要的是……美服的一群人，也被拉了回来参加这场死斗。

20

嗯，没错的。

Badbaby从昨天开始比我们更早的用三连败得知了这个消息。

Angel以前在美服效力的俱乐部，已经杀了回来。

“不能让一个逃兵在这个服务器装牛逼，对吧？”那个同样是玩小丑的人，终于露脸了。

GODXGOD，排位赛56场，100%胜率。

第八章

1

D的感冒好转了一些——年轻人么，身体素质还是过硬的。虽然每个月总有那么几天会起不来床，但是一个礼拜就好了。

在这之前，D来我家吃了几次饭。

都是北漂一族，每天吃盒饭可跟不上营养。所以我特意让我的妹妹炖肉招待D来打打牙祭。

说起来我妹妹不仅手艺一流，人也秀色可餐。

D因为刚刚经受了“队长是男人”这个事实的打击，一脸和我家猫发情时一样的表情。

吃完饭之后D拿出带着的电脑放在我桌子，假装无意间问道：“哎，你妹妹有男朋友吗？”

霎时间长兄为父的豪气从我的丹田附近迸发而出，我怒视着D，一字一句的说道：“你要是敢勾搭我妹妹，我打折你的腿。”

D一脸惊讶，随即满脸悲哀：“我还以为以咱俩的关系，要是我和你妹妹在一起了，你要打折你妹妹的腿呢……”

2

我尼玛……

为什么我身边每一个战友本质上都是一个基友！

我顾左右而言他的岔开了话题，和D一起上了线。

队长已经在游戏里就位了，当我们喊道“就位就位拉我拉我”时，队长立刻建主。

而让我和D跌破眼镜的事情是，队长竟然开的是55的房间……

里面的人我都不陌生。Angelbaby，D、major，我，神经病有所好转，以及风舞者。

忘记有没有告诉大家了，神经病有所好转是明明，D的弟弟。

我很不喜欢和明明一起打，因为每次YY上都要喊“D和D的弟弟过来！”

整个指挥跟绕口令一样痛苦。

而明明不谙于世故，总觉得我们这支队伍很帅。尤其是我们嘴里总是喊着“队长”“副队长”这一类的专业名词让他觉得我们很WCG范儿。

为了让自己尽快像一个职业选手——当然了我们其实真心是业余选手——明明苦苦哀求我们也给他起一个代号。

3

我们简单的商量了一下，觉得对于青年电竞选手应该爱护有加，所以让他如愿以偿。

“以后你叫傻逼明明。”队长宣布了这次会议的结论。

4

不要觉得我们欺负他，一会我在告诉你们这个外号的来历。

总之，今儿连明明都被——哦不对，是傻逼明明——都被叫进来组队，我觉得这件事有点奇妙。

“最近不打33了。”队长很简单的说了一下，什么都没解释，就开始排队准备战斗。

对于这种莫名奇妙的决定，我和D是绝对不能接受的。

难得D就在我身边，网速良好，为什么不去打排位赛呢？

我和D立刻拉了一个讨论组把队长加进来，表达了我们俩的想法。

队长听完了我们的牢骚，只是看了看自己的好友列表，叹了口气：

“有一支队伍，我现在不想让你们绝望的遇上。”

什么意思？

5

我的聊天窗口闪烁了起来，是幸福太奢侈。

难道是来约战的……我一边捉摸着，一边点开了窗口。

你有没有玩游戏玩到绝望过？

你有没有彻底的被网络另一头的对手击溃过？

我一直觉得现实生活中是不会有这样的故事的，但是它却确确实实的发生在了我的身边。

而这一次悲剧的主角，竟然是……

6

“嗯，炎皇AFK了。昨天的事情。”幸福太奢侈在游戏里告诉了我们这个惊天的消息：“我以后也不玩了。没意思了……”

“什么意思？还没有和我们真正较量呢，就觉得自己天下无敌了？”我内心中那股傲气忽然间涌现出来；妈的，以为自己是网通第一了所以不玩了？

要知道还有很多人都在十年磨一剑等待着去艹翻现在的王者呢！！

你们现在AFK，不仅仅是对自己的不负责任，而且是对于所有网通一选手的蔑视和……

“不，不是你理解的意思。”幸福太奢侈惨笑着解释着：“很高兴你这么信赖我们的水平。但是，人外有人……打不过，真的打不过……所有的细节都处理到位了，操作也没有失误。炎皇也算是超水平发挥了，对方还特意放弃了ban人的权利。依旧是输，连续输……被人从2100一直打到1300多……只有bad和炎皇敢去和他们打，我们就这么和他们对着打了一个礼拜……赢不了，一局都赢不了……”

看着幸福太奢侈在那里丢了魂一样的喃喃自语，我忽然觉得自己不知道他在说什么了。

“咚”的一声，系统提示我要进入比赛了；我没有多少时间和幸福太奢侈打字就点了确定。

当我选完英雄正准备问问幸福太奢侈详情时，他却已经丢下了最后一句话然后下线了：

“就好像，对面是三个angelbaby一样……”

7

队长手选了索拉卡。

“你知道炎皇不玩了？”我看着沉默而又反常的队长，大概猜出了123。

“有一种差距是动力。我们想要超越的对手。”队长漫不经心的调整着自己的符文和天赋：“而另一种差距，就叫实力。以为自己是高手的时候，遇上了真正不可企及的对手，炎皇难免会怀疑自己这么久的努力是不是压根就是打水漂了。”

D坐在我旁边，显然还不知道这个消息，嘴里念叨着今天自己状态奇佳应该去和炎皇他们叫板这件事。

一时间我不知道怎么开口告诉他我们宿敌已经放弃的消息。

D是一个典型的金牛座男孩，脾气典型到不行。我能明白队长的苦心；虽然没有明说，但是队长确实是在保护心高气傲的D。

如果是D看到了那遥不可及的差距，多半D也会不再玩这个游戏了吧。

当然了，队长完全不担心我。

“你比较傻逼，所以心理素质非常好。”队长经常这么表扬我……

呃，等等，这应该是表扬我吧……



8

我玩的孙悟空，D玩得梦魇打野。

而明明——哦不是，是傻逼明明——玩得盖伦。

风舞玩了一个稻草人走单中。

说实在的我们阵容挺奇葩的，毕竟是娱乐局也没太在意。

唔……前期打得顺风顺水无可赘述；直到我们差不多都六七级时，明明果断走上路进草丛准备发挥草丛伦的本质进行伏击。

对面是VN和机器人。

情势大好啊！！我立刻上去半血卖骚，而D也果断开了大招飞了过来——

兵线稍微靠前了，位置不是很好。我手心里捏了一把汗，一定要沉住气……

明明出人意料的没有心浮气躁的露脸，而是继续稳稳的埋伏着让对方深入追杀我。

好！

我把加血技能用掉了。对方机器人也已经逼近了我方塔下。唔……如果再等等的话，VN也100%跑不掉了……

明明显然和我们心有灵犀，依旧没有武断。

VN看准了残血的梦魇，立刻一个E将D定在了塔上并且一个Q逼了上来！

好！就是现在！！！

明明立刻扑了出来！！

9

【暗夜猎手击杀了永恒梦魇】

【暗夜猎手击杀了齐天大圣】

【暗夜猎手完成了一次双杀！】

【D、major】：明明你干蛋呢！

【暗夜猎手击杀了盖伦】

【我方神经病有所好转的盖伦已经断开连接】

【Angelbaby】：……

【风舞者】：……水了。

【暗夜猎手完成了一次三杀！】

【有时右逝的右右】：我艹！

10

【我方神经病有所好转的盖伦已经重新连接】

【神经病有所好转】：掉了。

【有时右逝的右右】：傻逼明明。

【Angelbaby】：傻逼明明。

【风舞者】：坑爹明。

【D、major】：我没有你这个弟弟。

11

所谓高手，就是掉线之后也会有助攻。

所谓的坑爹，就是能在无形之中帮助对方取得三杀。

12

不过最后还是赢了。

一晚上打得浑浑噩噩的，显然不是排位赛大家都提不起劲来。

十点之后，队长照例和大家说了晚安，下线睡觉了。

D在我旁边叨叨了一晚上明明从小到大的缺心眼故事，然后懒洋洋的装电脑准备回家。

我看着队长在游戏里的名字变成灰白，然后QQ群里的名字也暗淡了下去，心中涌起了一个冲动。

“D，先别走。”我看着已经开始拔电源的D说道。

“干嘛？”D一愣，停下了手里的动作。

我一边喊着风舞者先别下线，一边重新开启了33排位赛的队列：“打一把排位赛去。”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



因为队长需要帮我们放盒子控制视野；队长需要帮助劣势路gank挽回局势；队长需要上下游走带动节奏；队长需要……

对方和队长的实力也许不相伯仲，但是，队长缺乏的是一个可以让他那极富想象力的操作发挥的舞台。

这个舞台最标准的定义，就是"两个不会扯后腿的队友……"

18

这一天晚上，D没有上游戏。

而风舞上线之后什么都没说，却拒绝了33的要求，说自己今天想打55。

队长也没有出现，显然是还在生我的气。

我心里一紧，不知道昨天自己的擅做主张到底是对是错。

难道真的见识到了真正的高手之后，一个中端的队伍只能分崩离析吗?

13

第二天。

早晨刚起来，我的电话就一直震动着催促我接起来。

看着这个号码，我已经知道了是谁。

队长在那边喘着气问道："昨天你带他们打了？"

"打了。"我坦然承认道。

"右右！！你！！！"印象中，这是队长第一次发了脾气。

"我就是觉得迟早要碰上他们的，所以现在算是预热—……"我解释着，但是话没说完，队长已经挂了电话。

14

昨天十点多的时候，排位赛的人为了避开一支令人闻风丧胆的队伍，所以大部分人都没有排队。

我很轻易的遇到了我想遇到的那支胜率100%的队伍。

风舞的妖姬单上对鳄鱼。

D玩得梦魇，我出于稳妥起见玩了乌龟。就算发育慢，靠塔防守的话乌龟还是不二人选。

下路和我们对线的是刀锋意志。

毫无意外的，另一个对手就是小丑；我故意没有ban掉这个英雄，就是为了见识一下。

真的，我觉得阵容上我们没有吃亏，而且甚至看着他们的阵容我觉得有些许胜算……

15

令人意外的是，最先崩盘的竟然是上路。

风舞第一次被一个近战压制住了。虽然前来骚扰的小丑功不可没，但是鳄鱼完全没有在对线上吃亏。

紧接着两次穿墙的gank彻底打乱了风舞发展的节奏，和鳄鱼拉开了等级差距。

这种时候下路有人数优势的我们，不仅没办法分出来一个人去上面支援，甚至已经被人骗出了闪现。

7分钟的时候，下路的刀锋意志去上路抱团，拿了我们一塔。

11分钟的时候，我们上路被破。

14分钟的时候，基地被人打掉，甚至没有给我们投降的机会。

16

和我一样，坐在我身边的D目瞪口呆。

我们很弱吗?

而一直让我非常在意的小丑，全场基本上都在野区。

但是就是这么一个打野的英雄，却存在感极强；因为他每一次露脸，都会gank成功拿掉人头。

不，应该说是：他似乎将所有的情况都掌握，除非100%可以杀人，否则是绝对不会浪费时间赶路抓人的。

而且他的队友也不需要他浪费时间四处游走支援。

17

"很像队长，但是却不一样的感觉……"D支支吾吾的说着，似乎也察觉到了什么。

没错。如果队长也是玩小丑的话，是绝对打不过对面这个家伙的。

19

一时间，我手足无措百无聊赖了。

QQ群发送了一个通知，有人要加入我们的【网通一坑爹撸友会】；我点了批准。

很多人看了小说都会慕名进来参观的；虽然大部分人都是呆几天就被我请出去（毕竟很多战术都是保密的）……

但是起码要给大家一个进来的机会。

只不过今天进来的这个家伙似乎宾至如归，并没有一般读者的客套和激动，只是问道："angelbaby在吗！"

令我吃惊的是，一直黑着的队长的头像忽然亮了起来："妈的，你滚。"

"别这么说啊……你们也被恶心了吧。"对方似乎没有什么敌意。"没想到事情会发展到这一步，这个时候只有一个办法了，你也知道的。"

"我再说一次，不可能，你给我滚。"队长依旧冷冷的说道。

"哈，和我联手，真的那么恶心吗？"这个人笑着问道。

20

我这才注意到了新进群的这个家伙的名字。

BADBABY。

敌人的敌人就是朋友。

为了胜利，不择手段的badbaby似乎已经有了主意……

·未完待续·

出手不凡



创作灵感：如果武僧没有普通攻击，那么显然这个职业的输出将更加依赖网络速度——一旦卡住连平砍伤害都没有。同时不知道会不会有对着红血野怪站桩等技能冷却的情况出现

岁月是把杀猪刀



创作灵感：虽然娜迦的形象对于精灵的审美肯定有杀伤力，但是女王这造型也达不到传说中那么惊艳的程度啊……还是长袍说了实话：高等精灵的品位很差果然是真的

爆破倒计时

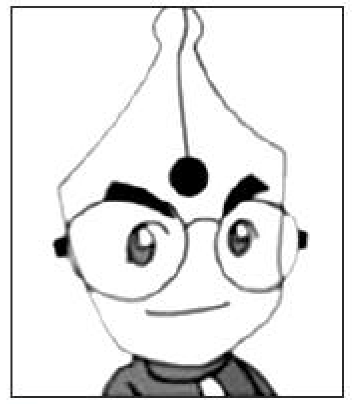


创作灵感：吉格斯的一身炸弹导火索永远是燃烧着的，代表他随时准备出手。但是……如果炸弹没扔出去，难道不会在手里爆炸么……尤其是在水晶之痕开局的封闭等待时间里

跑旱船



创作灵感：高科技爬行机，我这能这么评价库奇的座驾。缓慢的速度以及只能用来当风扇的螺旋桨完全不匹配外观上的科技感。不过后来又有了平地潜水的菲兹的鲨鱼和空气游泳的诺提勒斯，那个，见怪不怪了吧



文：田品吕口
王凌轩，游戏同人四格漫画作者，南京艺术学院动画系教师。代表作：魔兽世界系列四格。

小编们眼中的对方



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：章老湿

我把青春献给撸

（第二期）





































战队名称：PCGG
排队时间：11：30-13：00
队员：
永远死在打野途中的王八章老湿
永远走在坦克前面的梦魇肥羊
永远来晚了的风女X
永远在上路单机的盖伦咖啡
永远暴露在光天化日之下的稻草人阿汤
永远抱着粗口的解说哈秋
永远拿着板砖的女中豪杰P羊
永远做着一个旁观者的好人阿宅

编辑部战队就像一桌菜，每个人都有不同的滋味，如果大家有幸碰到我们，希望都够吃好喝好。

接着上次说到世界又恢复了和谐
但大熊还是觉得作为一个合法盈利的公司
这样打打杀杀也不是办法
于是明令禁止携带板砖进公司
员工们表示理解
但事实告诉我们已经到了武学的最高境界
手中无砖，心中有砖
身边任何一样物品都能成为攻击的武器
哪怕一根筷子、一张椅子和一只鞋



在刊登了《我把青春献给撸》第一期后
老湿每次上线都有很多慕名而来的朋友加我好友
和PCGG战队排位赛约战的帖子也是络绎不绝
我一方面为战队的高涨人气欣喜不已
另一方面又总感觉他们约战的目的不是“读者仰慕编辑”这么简单
一个礼拜过去了，整个服务器的排位乱成一团
官方怀疑是有战队出钱雇人刷分，特别是中午11点到13点的阶段
更出了公告要彻查封号
之后一个月的这个时间段
篮球场上总能见到我们的身影

当然也有不少人问老湿QQ号的
由于是7位号
以致于每次报完
对方都会问
“下面呢？”
“没了啊”
“这么短”
总感觉他针对的不是老湿的QQ





阿宅是刚来的新人，为人比较和善，也比较会说话
也喜欢LOL，但更喜欢背后看我们比赛
在肥羊背后，看到肥羊那见人堆就天黑的梦魇说道
“肥羊的梦魇真是有胆识，做DPS就应该这样。”
在X背后，看到X狂出防御装的风女说道
“X的风女真是越来越硬了，做辅助就应该这样。”
在阿汤背后，看到阿汤没跳大就死的稻草人说道
“阿汤的稻草人真有牺牲精神，做控制就应该这样。”
在咖啡背后，看到咖啡全程单机上线的盖伦说道
“咖啡的盖伦真是谨慎，做副坦就应该这样。”
当来到老湿背后，看到老湿那纯打野就死了5次的王八
“老湿的王八真是……嘿嘿，真是，真是有个性啊”

我们又一如既往的趁着午饭时间开起了五人黑
今天的黑店和以往的黑店不可同日而语
就像是昨天我们还是同福客栈，今天就已经是龙门客栈
昨天还在吃方便面，今天就坐在了海底捞
生活的大起大落，实在是太刺激了





今天的章老湿像打了鸡血似的
哪怕是阿木木隔山Q人这样的高难度动作
带领着战队血洗对手，顿时大家都一致认为老湿尿检应改成阳性
所以说生命很奇妙，你永远不知道下一刻会发生什么
昨天众人说你是一堆不折不扣的狗屎
今天你又成为了狗屎上的鲜花



老湿觉得今天无比强大，对旁边观战的新人阿宅说：“好好学着，打团战，他们来了就别想活着走。”
但在经历了DPS一换一，控制被人集火，副坦断后，辅助来晚了，坦克吸着对方的坦后……
新同事有些怀疑当时是否听差了
“打团战，我们来了就别想活着走？”

毕竟我们还是一个正规的公司
不可能一直都是上班打游戏
有时候，我们下班也打

为了找寻童年的记忆
时不时下班也会去公司附近的网吧

记得有一次一进门就看到两人正在吵架
我们国人一向对此类事件很有凑热闹的兴趣和时间
大家很有耐心地听了1分钟，原来就是为谁上单这点破事
很是失望，鸡毛蒜皮的小事也能吵得如此兴高采烈
我们打我们的游戏



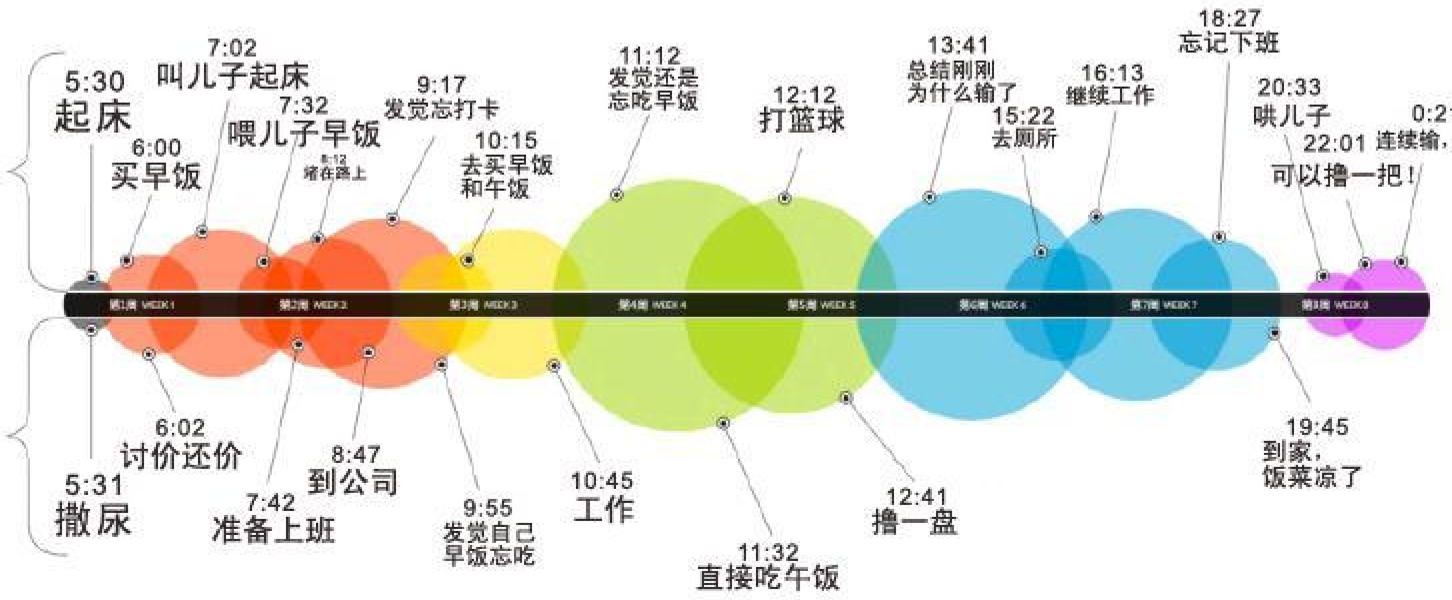
一个小时左右，我们打完了三盘
算上排队的时间，基本上都是20分钟就结束战斗了
不管是不是我们主动，结局总是一样
抬头一看发现网吧门口人越来越多？
还是那两哥们
一样的口水四溅、一样的情绪激昂，一样的……污言秽语
我们很无语，在如今这么文明的时代
还是有人缺乏道德文明建设国家应有的基本素质
大哥们，这都一个小时了，像个娘们似的

这要是在编辑部，直接板砖就上了
打完继续撸，瞧这份胸襟，这份气度
哎，激扬的编辑部，留下太多无聊的伤疤和乱七八糟的回忆



有时双休日晚上，战队也会组织活动
“老湿晚上撸吗？”
“好啊”
“不过你家老婆不管你么？”
“我是一家之主”
“爷们”
“那是，哥是纯爷们”
“那约好哥几个晚上通宵”
“恩，这个，恐怕不行，最多到晚上10点，老婆去逛街了，11点就回”

老湿时间段



PCGG战队是较早研究统治战场的
由于节奏快，坐在一起的优势很大
因此当时我们的胜率很高
也一度导致五人黑排不到队伍
郁闷得无以复加，白白浪费着美好的午饭时间
正当准备去厕所一边减负，一边祈求上苍赐给我们五个精壮的菊花时
“老湿，菊花找到了”办公室突然传来咖啡的呻吟
“哇靠，来了”手里还伴着些许晶莹的液体
郁闷往往是自己想出来的，快乐也总是来得那么突然，充满惊喜

公司的网络一直是我们比较蛋疼的
哪怕我们的ID起的南辕北辙，对方从那血红的ping上也总能看出我们是一个战队的
有一天我实在忍不住了：“AFK了，这么卡怎么打？”
我们都没有说话。毕竟这么卡的网络是很难让人坚持的。
其他人无语，分别，是如此让人伤感的事情。
突然听到有人喊：“ping又好了。”
“都楞着干嘛，开打了”老湿还没说完，王八已经来到了三头狼的位置



今天的比赛我们打的很顽强
顽强的有些难以置信
在整场比赛的最后关头
肥羊梦魇一个“天黑请闭眼”切到后排把对方的脆皮打成残血后，被群殴致死
阿汤叔的稻草人果断跳大，位置和时机都把握的恰到好处
一向酱油的咖啡也爆发了自己的小宇宙，同时将对方三人打成残血后，和阿汤一起双双被群殴致死
X奇迹般的没有迟到，甚至将“疯女”的DPS发挥到极致，被对方坦克打成残血后，被群殴致死
旁边多嘴的哈秋又开始嚷嚷：“一群废物，为什么不集火一个目标？”
对于这种永远得不到结果的问题，老湿一向不予理睬
就在这千钧一发的时刻，我站了出来
王八开大后冲进敌方阵营
一滚一个，短短的5秒时间，将对方残血的五人团灭
办公室随着比赛的结束沸腾了，整个编辑部顿时化作了一片欢乐的海洋

尽管我们以5：68的大比分输掉了比赛
但我们赢得了同事们的尊重，特别是哈秋
起码……这一次她骂人时没有带上我们家人
为了纪念这次惊天地泣鬼神的战役
老湿立马改了签名
“一个人再牛逼，也抵不住你身边猪一样的队友”

记得在杂志上有过这么一篇战报
“这是一个值得永远被纪念的小龙争夺战，对方非常阴险的趁我们在打小龙的时候，又趁着我们罕见的忘记插眼的失误。对我们进行了大规模的偷袭，试图偷取我们的胜利果实。但是有着丰富经验的PCGG战队很快做出了回应，策略性的击退了这一次丧尽天良的偷袭。在只牺牲了三名队友的前提下，将对方一半兵力就地处决，还迫使了另一半夹着尾巴逃离战场。虽然我方在成功防住敌方偷袭过程中伤亡惨重，以致于被小龙给全军覆没，但不得不说这是一场伟大的胜利。”

当然任何东西都有外传
三国演义是一个历史
三国志又是另一种历史
据当时旁观的新人阿宅回忆：
当时战队确实在打小龙
也确实没有插眼
应该说是玩到现在就从来没插过眼
打了一半的情况下
对方派了两个比较酱油的角色过来“大规模的偷袭”
我方立马乱了手脚，就在这5：3的对决中
我们死了三人的情况下，“策略性的击退了这一次丧尽天良的偷袭”
其中杀了我们三人的一人作为一半兵力被就地处决
而另一人作为另一半兵力成功的“夹着尾巴逃离战场”
我方剩下的两人被小龙活活喷死
老湿的文笔很有内涵
五毛党之类的弱爆了



接下来口味更重……

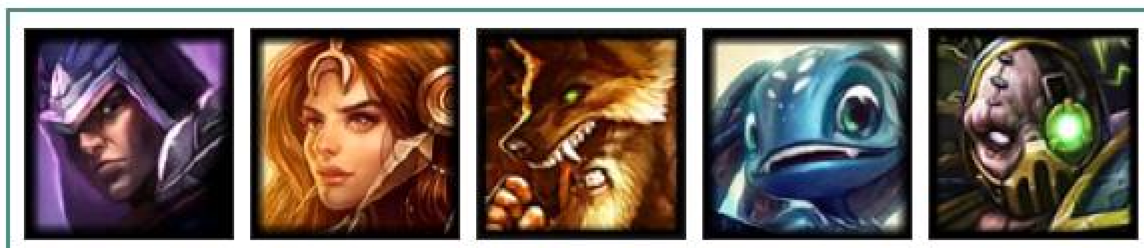
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



aAa VS clg第二场 观IPL4谈211阵型拿小龙

IPL4作为北美范围内的影响最大的赛事之一，这次比赛自然吸引了来自世界范围的关注。虽然笔者最喜欢的m5战队并没有参加这次大赛，但是集结了诸如clg、aAa、TSM、DIG等世界级战队的IPL4依旧是很值得期待的。而这次要介绍的比赛，单就战局而言并没有特别出彩之处，反倒是有些令人大跌眼镜的奇葩安排，那就是aAa对阵clg比赛的第二场。

比赛双方阵容





从阵容上看，aAa采用了上次m5双游走战术中的螃蟹下单阵容，而和螃蟹在下路对线的则是世界级豹女选手hotshotgg的船长，看到这里很多同学肯定会以为他们用的就是上次m5的双游走战术，但是，这次两个队都采用了“菜鸟队”开局的211阵型，这是让所有人始料不及的。

此外，自从m5的龙女在比赛中大放异彩之后，龙女又出现在这场比赛的打野位上（美服论坛上有这么一句话“是m5拯救了龙女”）。

对战亮点

比赛开始之后，clg和aAa果然不是无的放矢地运用211阵型，aAa的打野英雄进行了几乎全方位、无间隙的gank，而clg的风女则是进行了超远距离的游走！虽然风女的游走让clg表面上在几路打的比较有优势，但是有点常识的都知道，让风女这样不断骚扰游走，只会拖后风女的发展，但是很快大家就知道了clg的用意。

比赛进行至18分钟左右，风女直接来到小龙处，协助打野英雄和其他线上队友，在aAa神不知鬼不觉的时候偷走了第一条小龙。如果是正常的112阵容，线上风女突然消失的话，aAa肯定会有反应，至少会有人去小龙方向走一圈。但是在211阵容下，风女制造的假象成功麻痹了aAa，或许他们以为风女只是去中路“搅屎棍”了，这也就是为什么clg成功地拿下了第一个小龙。



这次之后，aAa意识到clg可能要主打小龙，为了防止clg再次偷拿小龙，aAa便在小龙处放置了一个假眼。一般而言，打小龙的时候都会插一个真眼用来排假眼。但是，aAa的假眼位置却非常的巧妙、刁钻，即使clg在小龙正面放了真眼也没能注意到假眼的存在。



这个假眼赛后有个很风骚的名字“比真眼还真的真眼”，实在是值得所有撸友学习。所以虽然这次clg依旧拿到了小龙，但是却被aAa在中路左河道草丛处打了一个漂亮的伏击，这一次伏击让aAa打出了士气，直接使后面七八分钟的主动权一直掌握在aAa的手中。

虽然被压着打，但是clg依旧咬牙拿下了第三次小龙。当时clg已经失去了三个塔而小龙已经刷新了，如果去打小龙的话，aAa不论是去小龙那里阻击或是趁机拿塔都有可能。所以，clg派出了小飞机在下路带兵线，对aAa血量不多的一塔发起进攻，而这波攻势不仅成功吸引了aAa的注意，让clg成功拿下了第三次小龙并且顺势拿下了下路一塔。







↗ 这两个眼位基本上就覆盖了整条河道，有它们的存在，就不太容易打完小龙遭遇草丛埋伏。

关于小龙的要点

通过这场比赛顺势说下关于小龙的一些注意事项。小龙作为lol中排名第二的中立野怪，虽然其击杀经验不多，但是因为它能给全团带来将近一千块的收益，所以是除了大龙之外最需要关注的地方。在比赛中，如果一方团队能够控制住小龙，就可以累积很大的优势。



小龙第一次刷新是在游戏开始后的2分25秒，一旦小龙被击杀后，隔6分钟再度刷新。

笔者经过试验，召唤师等级在30级的狼人（满天赋满符文）带上爪子和蓝buff，可以在4级的时候带领全团一起拿下第一个小龙。当然，还有一些特定职业在不满6级的时候，就能在一定装备的支持下单偷小龙，下面顺带介绍下拿小龙的注意事项。

眼位放置

正常的眼位是把真眼放在小龙的正前方，但是经过这次比赛加上笔者亲自试验过两次，确信aAa的放眼方法切实可行。如果对方不是盯着小龙这边看，一般不会发现假眼。当然，把眼位放在小龙前方同时还有监视河道的作用，如果如aAa那样仅针对保护小龙而放眼的话，就不能及时看到对方的移动路线了。



↗ 可以看见，这个眼位几乎不能观察到河道

事前准备

打小龙的时候不要直接去，如果是低端路人局的话，对方可能不会想太多，但是随着大家召唤师等级的提高，水平也越来越高，如果直接从线上消失，对方肯定会猜想到你的目的。所以要去打小龙的时候，一定要事先做好准备。

前期打小龙最好全团都上，并且在撤退路线上插好防守眼，以防打了小龙却团灭。如果中后期一人就可以打小龙的话，线上一定要有队友吸引敌方的目光，比如表现出要强推塔的样子。

打小龙的时机

前期一定是全团可以迅速集合和迅速撤退的情况，如果没有眼的话，不妨安排一个人蹲在草丛里充当望风的角色，万一发现敌人，也好迅速做出反应。不过低等级拿小龙是建立在有比较强的打野英雄或者有前期单体伤害爆发输出较高的英雄的情况下。如果没有的话，请到中期或者后期单人拿龙。而中、后期拿小龙则不必如此正式，因为可以很快击杀小龙，只要注意排眼防止被偷就可以好了。

回顾aAa VS clg第三场

最后的总结也顺便吐槽下，这次clg和aAa的比赛完全就是一场大混战，虽然说双方用的211阵型是花了一定的心思，但是完全是不成熟的打法，各种小错误不断。尤其是aAa的螃蟹，完全可以被评为整场比赛中最坑爹的英雄，本来以为他可以像m5的螃蟹一样强力，但是很明显的，这只螃蟹并没有打出螃蟹的霸气，简直是各种送人头。而clg这个战队，简直就是早期湖人的翻版，拥有各种“世界级XX英雄”头衔的队员，但是却一点都不会配合，这也就是为什么m5单人能力不如clg却能战胜clg的原因。

在此也请撸友们牢记，lol是团队竞技，不管你个人水平再好，没有团队的配合，你也什么都不是。





“胸大无脑”，多用来形容那些花瓶美女。说到这个，《英雄联盟》中的不少女英雄都有傲人的“胸器”，如果你对着她们指指点点说一句“胸大”，或许她们只会对你报以羞涩的微笑。但如果你要跟着说一句“无脑”，就等着被打到满头是包，再被丢个硕大的卫生眼吧！那么再问下各位，知道游戏里的十大罩杯都是谁么？嗯哼，这里有份大肥羊钦点的十美女英雄，堪称权威（要是没有你心目中的女神，就去打肥羊吧）。

注：评选标准仅就英雄形象而言和辅助能力无关，6神装出法由阿宅友情提供（最暴力的出法，能力不足者请酌情参考）。



虽然天生失声，娑娜却是十大罩杯英雄中最没争议的一位，连古板的瘸子——乌鸦都对她倾慕不已。作为经典的辅助角色，在被开发商Debuff前，娑娜的各类光环效果显著，几乎等效于一把多兰刀或一个多兰盾（现在直接砍半）。而三下技能后携带能量和弦效果的平A，更是让这个职业能控、能奶、能缓、能加速、能翻倍攻击，成为久经考验的辅助。

主流玩法：辅助
另类玩法：ADC（出三相之力）

推荐6神装



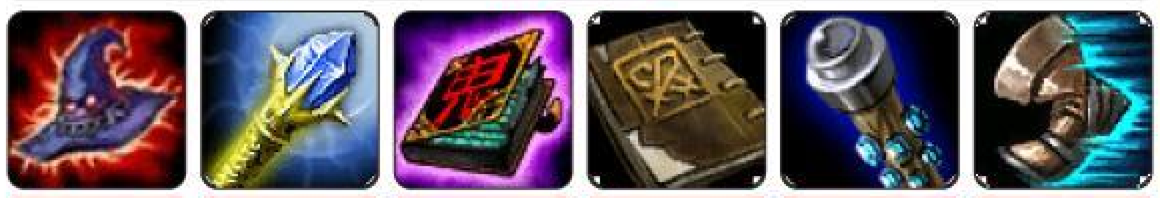
舒瑞亚 | 钢铁烈焰之匣 | 巫妖之祸 | 兰顿 | cd鞋 | 军团盾



因为大招相当于三次闪现，还能无脑攻击附近的敌人，加之弹道技能射程超远，让阿狸成为最受欢迎的法系英雄之一。关于阿狸由狐狸变美女的身世没啥好说的，总而言之，她就像《夜访吸血鬼》里路易一样，既迷恋于吸魂夺魄的感觉，又被伤害他人带来的道德谴责而困扰。然后因为思想斗争太剧烈了，就跑来英雄联盟整理心情了。

主流玩法：APC
另类玩法：ADC（出无尽之刃）

推荐6神装



小红帽 | 冰杖 | 鬼书 | 远古意志 | 法穿杖 | 法穿鞋



传言皮城的贼都被她抓光了，所以这位女警就只能到英雄联盟来消遣了。作为被斯巴达形容为“胸大”（见《啦啦啦德玛西亚》）的妹子，女警长达650的平A射程和超小幅度的攻击前摇后摇动作，一度把P羊的安妮打出心灵创伤。但如果你是老手的话，一定清楚这个以“乳摇”闻名的妹子，输出能力在所有ADC中只排到倒数几位。尽管如此，当心在某些特定职业的辅助下（例如：机器人将你拉到女警的诱捕器上），被女警夹住然后A至死哦！

主流玩法：ADC

推荐6神装



无尽 | 红X | 饮血 | 饮血 | 轻语 | 攻速鞋



伊芙琳之所以被称作寡妇制造者，有种说法是因为她那断子绝孙的惊人一踹。要知道，这个拥有隐身能力的英雄，在早期版本可是能踹晕对手然后虐死他们的哟。遗憾的是，如今的寡妇只能一脚把别人踹缓速，冲满威慑力的一击在某些职业眼里看来就是挠痒痒。可怜的寡妇现在几乎成了扇子妈这类T5职业，不过最近有一则消息说，官方正有打算重新Buff她，卡牌大师！为你的“老婆”欢呼吧……

主流玩法：双修

推荐6神装

坑 坑 坑 坑 坑 坑

随便出吧，反正都很坑，现在的版本谁都不怕寡妇。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



她和蛮王，一个是有望升级为女王的公主，一个是灭亡部落硕果仅存的王室，难怪绯闻连连。作为一个售价仅450金币的长期免费的英雄，能侦查视野、能缓速风筝敌人、能全屏大招晕人的“爱射”即便在高端比赛中也有一席之地。当然，缺乏逃生技且吃装备的爱射，需要你具有相当强的反抓能力和补兵水平。

主流玩法：ADC

推荐6神装



无尽	红X	轻语	饮血	饮血	攻速鞋



轮子妈原来被称作诺克萨斯的战争女神，后来因为反对诺克萨斯对艾欧尼亚动武，之前的称号就缩成了战争女神。身价同样只有450金币的希维尔，一度面临着路人局人见人退的尴尬地位，认为其地位就是偷塔、团战时开个大闪人。其实就输出强弱而言，希维尔和维恩相比都可以说是不相伯仲，何况这个英雄还有个能大幅度强化团战能力的大招。不信就去看看ChaoX大神的希维尔吧。

主流玩法：ADC

推荐6神装



无尽	红X	轻语	饮血	饮血	攻速鞋



因为她的真名叫奈德丽，所以她很快也被人戏称为“奶大力”，原因无它，能打、能奶、逃命还很快！同时奈德丽也是游戏中第一个拥有两种形态，两套技能的英雄！值得一提的是，只要“奶大力”满6级，她想变豹子多久就能变多久（龙女那种要看着红条计算龙形时间的变身真是弱爆了），更令人心仪的是，在豹子形态下的所有技能全都无蓝耗，扑人技能还可以用来穿墙逃命，再加之进入草地后有移动加成的被动属性，一度成为大神的最爱，比如CLG战队的Hotshotgg。

主流玩法：APC、双修、半肉

推荐6神装



三项	狂徒	粪叉	兰顿	饮魔刀·改	水银鞋



就像艾欧尼亚其他没童年的小孩一样，阿卡利在很小的时候起就开始接受母上的“法西斯”教育了，没办法，谁让她得继承暗影之拳呢？传说中，阿卡丽、慎和凯南这三个忍者同时出场的话，会有隐藏的增益效果，撇开这个神乎其神的传言不提，这位在艾欧尼亚出名的波霸妹子（她的反面例子是平胸妹刀锋意志）称得上是游戏中爆发力最强的刺客系职业之一。

主流玩法：APC

推荐6神装



冰杖	杀人刀	杀人书	杀人甲	小红帽	法穿鞋



有妖姬之称的乐芙兰，其形象自然妩媚动人，不过让妖姬名声大振的不是她的形象，而是可怕的法伤爆发力。作为诺卡萨斯最出名的暗黑玫瑰组织的头目，乐芙兰的高爆发使她能在游戏的前中期大赚人头，一举压崩线上。和一个会玩妖姬的人对线，你会有莫大的压力，而如果妖姬突然从线上消失了，其他两线或者野区的朋友就要当心自己的安危了，要知道，一个能突进、会缓、会定、会沉默，还能在快死的时候分身的职业，真的不太好搞。

主流玩法：APC

推荐6神装



大天使	大天使	小红帽	法穿鞋	冥火	法穿杖



因为母亲被蒙着海盗头巾的人所杀，莎拉厄运（其实称其为好运姐更恰当）成了一名海盗猎人。她将自己的船只取名为“应召女郎”，并驾驭着它到处猎杀悬赏目标。有意思的是，这样一个人却成天和声名狼藉的海盗王——普朗克讨论时局话题。回来说说这个英雄本身，在目前版本中，好运姐是个能在ADC输出排行榜上名列前茅的英雄（想想看吧，能提射速还能让对手吸血、被奶效率减半，又有暴力的大招和缓速技能）。不过，好运姐的缺陷也很明显，没硬控、少保命技，简直就是天然嘲讽。

主流玩法：ADC

推荐6神装



饮血	饮血	饮血	饮血	轻语	三速鞋

号外！电攻撸啊撸公会（http://gh.qq.com/2244698#t=main）已经创建啦！加入我们一起来LOL吧，说不定还有福利哦！

白富美华丽出招 你湿了没有

无双剑姬 菲奥娜

萝莉回家发育去吧 傲娇御姐才是王道



无双剑姬菲奥娜是LOL第95个英雄

英雄联盟好久没有出美女英雄了。什么，有人说猪妹是美女？你们肯定不是氪金狗眼而且相亲节目看多了视觉疲劳了。就算猪妹是美女，你们敢不敢约个整体带着只宠物猪的妹纸？让我们来看看剑姬，家庭背景优越、外形出众、剑术高超、性格孤傲，这样的御姐太完美了。踩我吧，学姐！（众：为什么是学姐？猫：顺口。）

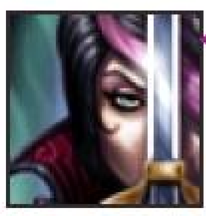
原本这次SKY约稿的英雄是深海泰坦：诺提勒斯，夜猫在试用了一段时间发现，泰坦和上一期介绍的猪妹有太多类似的地方，比如两人都是靠W来进行AOE清野，依靠Q的位移技能来突进GANK……，当然两人肯定是完全不同的两个英雄，但是在整体思路上却有太多雷同的地方。

于是，夜猫将眼光放在了被很多玩家所期待并看好的无双剑姬：菲奥娜身上，从一开始获得的资料来看，这似乎是一个拥有高爆发，同时持久能力很不错的白富美，各大网站上对她的溢美之词也如滔滔江水一般连绵不绝，但夜猫在买下她2天之后，就后悔那6300金币了……实在是太华而不实了，在夜猫看来此英雄并非能进入上单T1的行列，同时最新的野区排位中，无双剑姬果然只能列入T2……



破空斩的突进效果是追杀的最佳选择

剑刃的华尔兹！菲奥娜技能分析！



决斗达人 （被动技能）

菲奥娜每造成一次物理伤害，就会在6秒内恢复(7+1*等级)点生命值。对英雄发起的打击将会使此效果可叠加至4倍。

解析：看上去是剑姬赖线和打野的续航保证，但在实际战斗中，你会发现这效果还不如菊花信的被动技能来得爽快。一个持续性的回血，在前期的效果非常不明显，只能让你在换血中获得略微的优势，而后期的效果更加可以忽略不计。对此技能的分析，使得夜猫在使用无双剑姬的时候宁愿让她去打野，而非和老牌的上单英雄拼上路。



破空斩 （主动技能，热键：Q）

菲奥娜向前冲锋，对目标进行突刺，造成40/65/90/115/140物理伤害。奥娜可以在数秒内再次表演突刺，并且不用消耗法力值。(物理装备加成0.6)

解析：剑姬主要用来瞬间突进对手的主要技能，上单的菲奥娜常用此技能来骚扰和与对手磨血。追杀英雄时，此技能与E和大招能形成非常完美的COMBO，夜猫会在随后的总体介绍时详细分析。

小技巧：破空斩可以进行二次释放的小细节，可以让菲奥娜在追不到首要目标的时候，利用其它敌方为跳板：比如另外一个英雄或者是小兵，第一次冲刺拉近目标的距离，第二次冲刺到目标。



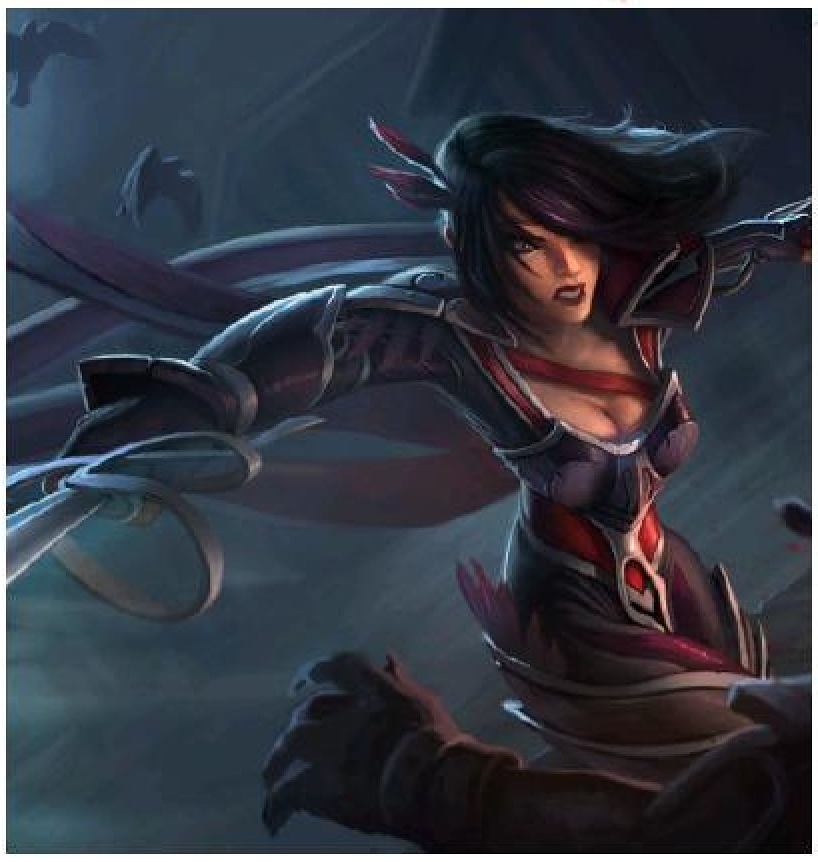


劳伦特心眼刀

主动技能，热键：W

被动：菲奥娜的攻击力提升15/20/25/30/35。主动：菲奥娜摆好架势，准备招架下一次普通攻击，持续1.5秒。被招架的敌人会受到60/110/160/210/260(AP加成1.0)点反弹伤害。

解析：W技能给予菲奥娜最直接的提升就是攻击力的提升，要知道1650G的风暴之剑才增加45攻击力，而975G的十字镐也就增加25攻击力，满级的W相当于给菲奥娜带来饿近1300G的收益。W的招架在真正的对战中效果非常差，首先它只能格挡普通攻击，而且持续时间只有短短的1.5秒，如果对手有经验的话，完全会在看到心眼刀的特效之时，不进行普通攻击。在上单的比拼中，W只能说可以给予菲奥娜更多的伤害，格挡效果则基本可以忽略不计，但是在打野时，W意味着菲奥娜的打野效率和对野怪的低耗魔和高伤害。



而关于招架的能力，夜猫和几位编辑一起做了一些测试：

在面对一些带DEBUFF状态的普通攻击时，只格挡了普攻伤害，DEBUFF保留：



野兽熊姿态的普攻，招架普攻伤害但还是被晕了。



野兽虎姿态的普攻，招架普攻伤害但还是有流血的DEBUFF。



盖伦的Q，招架普攻伤害但还是被沉默了。



猴子的Q，招架普攻伤害但还是有破甲DEBUFF。



机器人的E，招架普攻伤害但还是被击飞。



凯南W的被动，招架了普攻伤害但是还是受到了魔法伤害和印记。

在面对一两次攻击的技能时，只招架第一次攻击：



剑圣的被动，两次攻击只招架了第一次。



龙女的Q，两次攻击只招架了第一次。

在面对一些附带攻击效果的物品时，招架的表现还是不错的：



完全招架附带耀光BUFF的普通攻击。



完全招架附带巫妖BUFF的普通攻击。

比较特殊的地方：



阿卡丽Q之后的普攻，虽然招架了普攻和普攻附带的魔法伤害，但是受到了阿卡丽的被动所携带的魔法伤害。至于是BUG还是原来就这么设定的，有待官方解释。

测试总结

这个技能的实际作用远低于期待值，具体操作，还等有待开发。但是不要忘记升一级所带来的15点攻击加成，超过任何出门装的攻击。亲，打野很好用哦亲！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



前进喷泉

主动技能，热键：E

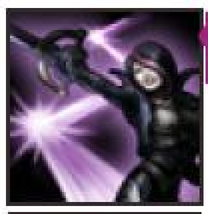
菲奥娜会在3秒内获得60/75/90/105/120%的攻击速度加成。在此期间，她的每次攻击或者破空斩都会提升她7/9/11/13/15%的移动速度，可叠加3次。持续时间能击杀敌方英雄会刷新此技能(助攻减少50%冷却时间)

解析：提高菲奥娜爆发的主要技能，同时也提高了菲奥娜的追杀能力。很多人都觉得此技能与剑圣的大招非常相似，但实战中剑圣的大可以持续很长时间的加速效果，同时还不受减速类技能的影响，而菲奥娜则只能用来进攻，却失去了逃跑的可能。





前进喷泉用于FARM时效率很高



利刃华尔兹

主动技能 热键：R

菲奥娜围绕战场进行冲锋，随机对敌方英雄发动5次攻击，每次造成160/330/500(装备加成1.2)物理伤害。最高伤害320/660/1000(+2.4*装备加成)点物理伤害。对相同目标的多次打击会减少25%的伤害。

解析：超级华丽的大招，但是实际作用没有期待值高，伤害算法区别于DOTA中剑圣的全伤害。但是大家不要失望，团战时这招还是很好用的。尤其是在对2-3个目标时，大招能获得最大的收益。同时，在释放大招的3秒内，剑姬无法被敌人瞄准，高手们常利用此特点来进行极限反杀。



利刃华尔兹在这种2-3人团战时，能造成非常大的伤害

关于大招的能力，夜猫和几位编辑又做了一些测试



从两个视角来看，剑姬的大招可以命中在大招范围中，但不在视野中的敌人。位置如草丛中的、墙后的。



但对于隐身的敌人，大招不能造成伤害。

天赋推荐



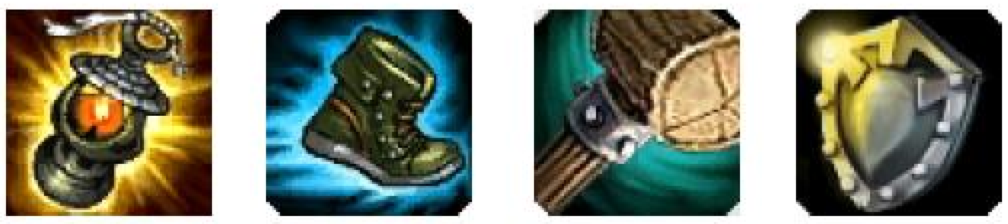
非常主流的打野天赋，注重攻击的同时不忘撑血。由于近几个版本，吸血杖系列的装备吸血能力被削弱，3点吸血进一步保证打野时高血量还是很有必要的。

出装推荐

出门：布甲、红药×5



中期：灯笼、水银鞋、小木锤、军团盾



后期：冰锤、智慧末刃(或加强型饮魔刀、离子火花)



因为剑姬拥有强大的突进技能，以及可以消失单位目标可选性的大招，对于敌方的C位简直是噩梦。于是我们的后期出装路线就很明显了：撑血、粘人、法抗、攻击。亲！很顺的情况再出离子火花哦！

技能升级顺序

剑姬的对线能力不如一些主流上单英雄，所以夜猫选择了打野。一级点W、二级点E，然后点满Q，有大升大。优先级是：R>Q>E>W

首先升W是因为被动增加15点的攻击力，这对提升初期打野速度是十分可观的。E也是为了更快速的清野怪。当可以轻松打红BUFF之后，优先Q去GANK吧。

符文推荐

红色：护甲穿透×6固定攻击×3
黄色：固定护甲×9
蓝色：成长魔抗×9
精华：固定攻击×3

符文面板数据是：魔法抗性（18级）+24，护甲+13，攻击力+9.6（因为游戏的四舍五入机制所以实际攻击+10），护甲穿透+10

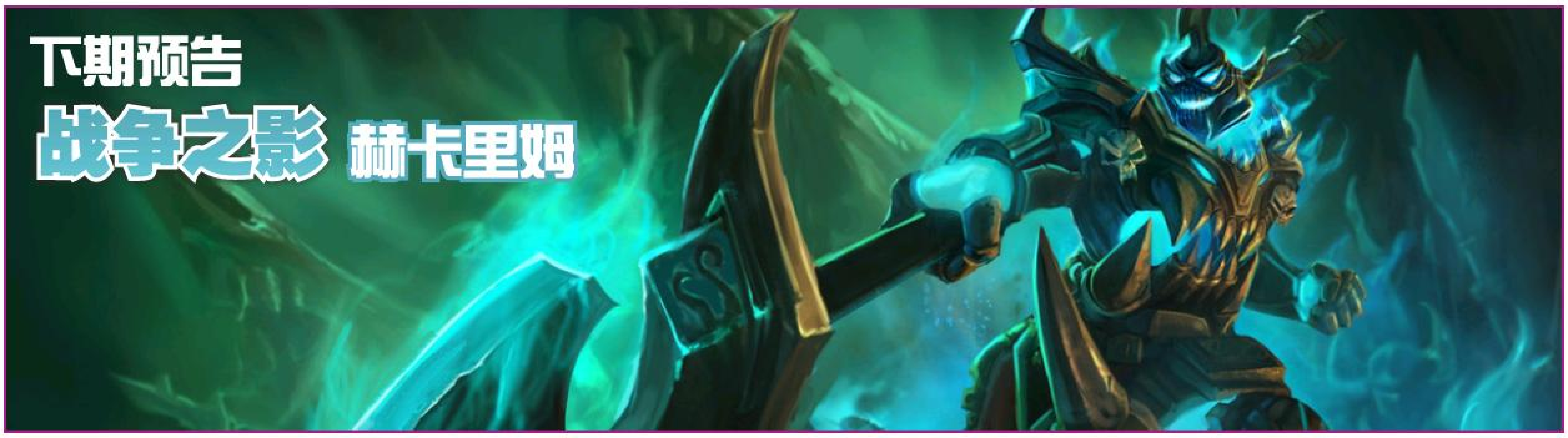
夜猫也试验过堆攻速的打野符文，没有队友帮助也都是3分50秒左右清完野，2套符文效率几乎一样。不过为了GANK是够暴力，还是推荐攻击吧。

更多进阶经验

Q的时机：第一次Q之后，在4秒内可以Q第二次。也就是说2次Q之间，有4秒可以做其他事情，比如3秒的大招。当你没有大招时，第二次Q可以用于对付闪现后的继续追杀。不过记得多带眼，应对闪现穿墙。

Q和E的连招：因为开了E之后Q也能叠加E的加速特效，但是E的持续时间很短。所以夜猫建议，如果你的APM允许，在Q向目标的过程中按E，这样可以最大效率的利用E的持续时间。

关于输出装：剑姬出输出装，打起来是很爽。但是不要忘记，她是个近战。近战不撑血撑抗性，是很脆的，一套连招之后就跪了，不能很好的起到支撑团队的作用。况且剑姬的5级W提供的35点攻击，足矣弥补半个大件输出装的攻击。识时务者为俊杰，骚年，还是肉点吧。





林书豪附体？

仙灵女巫璐璐 告诉你什么叫超全能的辅助

仙灵女巫璐璐是LOL第96个英雄

阿宅敢说，羊刀制作璐璐的这个灵感绝对是源于林书豪。能突破、能得分、能分球，能控制、能输出、能保护，能林书豪是PG、璐璐是辅助，同样都是5号位，这难道真的是巧合么？阿宅太佩服自己的洞察力了，哇哈哈哈哈！

技能解析



皮克斯，仙灵伙伴

被动技能

皮克斯跟从主人的攻击，向目标发射魔法箭，造成3+（2*等级）的魔法伤害。魔法箭自动追踪但可以被其他单位阻挡。



解析：看上去是剑姬赖线和打野的续航保证，但在实际战斗中，你会发现这效果还不如菊花信的被动技能来得爽快。一个持续性的回血，在前期的效果非常不明显，只能让你在换血中获得略微的优势，而后期的效果更加可以忽略不计。对此技能的分析，使得夜猫在使用无双剑姬的时候宁愿让她去打野，而非和老牌的上单英雄拼上路。



闪耀长枪

主动技能，热键：Q

皮克斯和璐璐都发射一支魔法能量箭，造成80/130/180/230/280魔法伤害，1/1.25/1.5/1.75/2秒内降低所击中目标的移动速度80%，减速效果随时间降低，一个敌人只能受到一支箭的伤害（法伤加成0.7），冷却时间7秒，施法消耗40/45/50/55/60点魔法值，施法距离925



Q的射程不错

解析：这是个可以穿人的技能，作为一个软控制，0.7的AP加成、80%的减速效果可以说非常强劲了。Q也是璐璐的主要输出技能，由于是指向性的技能，所以需要多加练习。一次关键的Q，很有可能扭转战局。



闹着玩儿

主动技能，热键：W

对友军释放：友军在5秒内提高35%移动速度和20/30/40/50/60点法术强度，对敌人释放：将一个敌人变成可爱的小动物，持续1.5/1.75/2/2.25/2.5秒，变形后无法使用任何技能并降低其基础移动速度60，冷却时间18/16.5/15/13.5/12秒，施法消耗65/70/75/80/85点魔法值，施法距离650

解析：作为璐璐的招牌技能，W绝大多数时候是作为控制技能来运用的。类似于DOTA里的“羊”，2.5秒的减速和输出限制，除了缓慢的走位啥都不能做，可以跻身于英雄联盟中最强控制技能之一了。对线时可以控制之后磨血，团战时可以控制对方切入后排的近战。另外，W还可以帮助友方英雄加速和增加法强，或者是给自己加速跑得更快。





帮忙，皮克斯

主动技能 热键：E

对友军释放：皮克斯跳向友军为其释放最多持续6秒的护盾吸收60/105/150/195/240（法伤加成0.6）点伤害，并跟随其辅助攻击，持续6秒。对敌人释放：皮克斯对敌人造成80/130/180/230/280（法伤加成0.6）魔法伤害，并跟随目标在6秒内显示其视野，冷却时间10秒，施法消耗60/70/80/90/100点魔法值，施法距离650

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

解析：护盾在对线时候能有效的吸收伤害，虽然基础值和AP加成不如风女迦娜。但是E可以作为输出技能，而且用它来为追杀，或者是团战时候获得视野来针对引诱伏击、穿墙闪现等，都是相当实用的。





狂野生长

主动技能
热键：R

璐璐将一个友方英雄变大，并其身边的敌人击退。在7秒内，变大的友军获得300/450/600（法伤加成0.5）额外生命值，附近敌人将被减速30/45/60%，减速持续1秒，冷却时间110/95/80秒，施法消耗100/100/100点魔法值，施法距离900

解析：又一个很有特色的技能，击退敌方英雄和减速效果，在保护方面简直是神技。R也可作为一个控制技能，当然需要近战队友的默契配合，插后排再走到对方C的身后，此时的大招就成为了一个控制技能——减速的同时挡住对方C后撤的去路。





技能升级顺序

上来1级Q，因为Q在抓野或保野时非常强势。

然后视情况：

如果作为辅助且线上相当被动，主E。记得随时给将要被攻击ADC套盾。

如果线上比较强势、或者是单路，主W，4级升E。直到6级，因为6级前的璐璐很强势，时间很长的控制，距离很远且带减速的输出技能，高伤害的普攻输出。

之后，主Q，副W，有大点大，最后点满E。

天赋推荐



这套天赋可以让璐璐更霸气、更具威胁性，不论辅助ADC还是单线。什么？璐璐不能单线？看看4PL决赛DIGVSCLG的那场吧，霸气的AP璐璐。

符文推荐

红色：护甲穿透×9
黄色：成长回蓝×9
蓝色：成长回蓝×9
精华：固定攻击×3

符文面板数据：法力回复/5秒（18级）+19，攻击力+9.6（按游戏四舍五入机制其实是10点攻击力），护甲穿透+10

有人这里就要喷了：阿宅你坑爹么？AP英雄居然用AD符文。

对了！就是AD符文，控制后点人更痛，这样才能把对线优势最大化。

装备推荐

出门装备：

作为辅助仙女符、眼×3、红药×2
作为APC草鞋、红药*3

中期过度：

贤者之石、龟壳、三速鞋、各种眼

后期神装：

鬼书、帽子、法穿杖、先知药剂

召唤师技能

辅助：治疗、闪现
APC：点燃、闪现



看似很矛盾且非主流的出装，即有工资装、又有AP输出装、还有非常罕见的三速鞋。但是，这就是璐璐，全能的英雄当然要全能的出装。即使是单路，出工资装的好处是可以极限的压制，自己损失补兵没什么，关键要让对手也补不了兵，到后期经济反而比对手好。后期减CD装对于璐璐十分关键，多几次输出、多几次控制，对团队获得胜利有相当大的支撑。至于三速鞋，阿宅只是认为璐璐的移动太悲剧了。

更多进阶经验

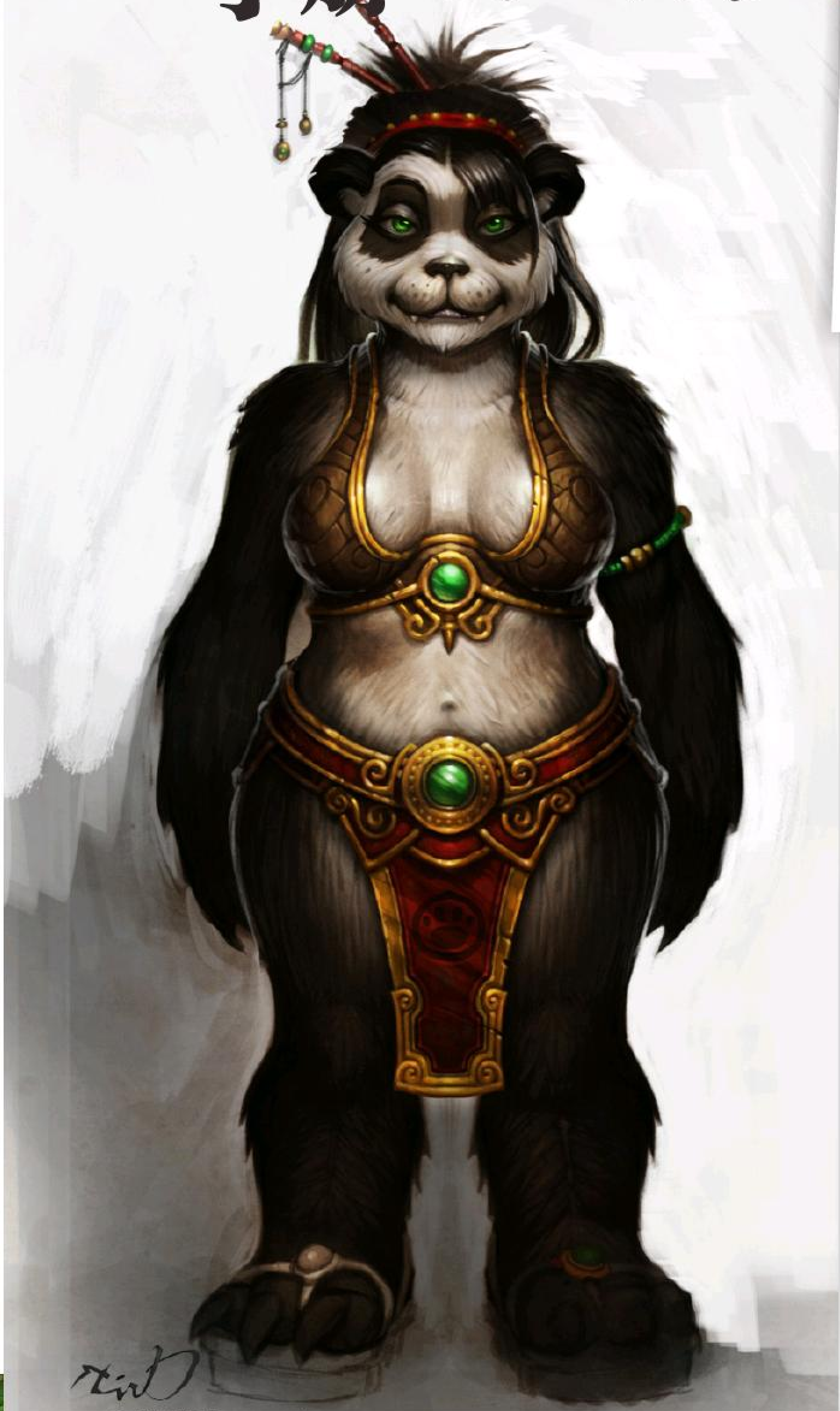
关于团战定位：

璐璐的输出技能虽然有不错的AP加成，但是缺点很明显，缺乏爆发。但是优点是对队友的支援以及对对手的限制爆发。千万别冲动，人头什么别去想拿，你的作用是不断地恶心对手，使其感到不适应从而出现操作失误。当然，璐璐作为APC的时候对于阵容的要求也很苛刻，要求阵容中有范围技能超多的ADC。

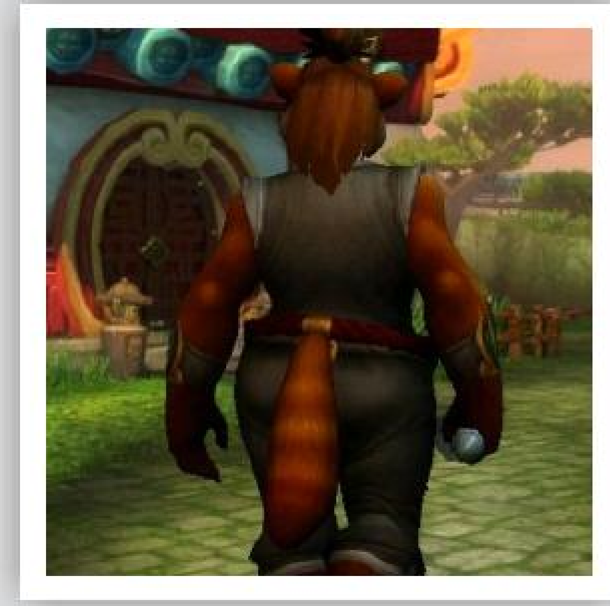
关于能否打ADC：

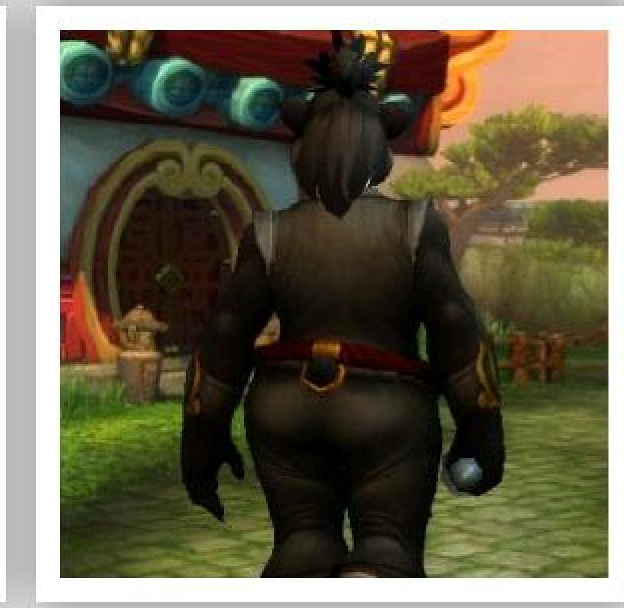
别多想，阿宅试验过很多次。虽然射程合格，但是璐璐的初始移动速度太悲剧。除了大招，没有其他保命技能，如果用W给自己加速来寻找输出环境，会少个控制技能，当遇到控制很强的近战时，就会很被动。或许，在特殊阵容中，可以开发一下。

熊猫人之谜观光旅游手册



大灾变之后，围绕着熊猫人之岛的迷雾已经散去。现在，联盟和部落的朋友都能轻松登上这座美得令人窒息的新岛。为此Discovery频道特别推出了精心设计的旅游线路。本旅游线套餐是真正的纯玩旅游，不含强制消费，还有当地土家妹子陪同导游，最宜合家畅玩，愉悦身心。欢迎有兴趣的玩家参考。





第一步，请大家选择自己喜欢的导游小姐。我们的导游小姐都是来自当地的熊猫人妹子，淳朴善良的姑娘。正所谓“美不美，看背影。”进团的游客，你们大多数时间都只能看到导游小姐的背影，所以不妨先自助选择一下，喜欢哪种样子的后型。



我们的导游同时还是保镖。每一个导游都有深厚的武术根基，精通气功，所以请不要对她们动歪念头。如果您对当地人的武术感兴趣，可以报名参加我们下一期举办的武僧速成培训班，但今天我们这里的重点是风光旅游团。特别提示：我们是正规的旅行团，不会有“特舒服务”。我们熊猫人导游小姐，可以坦坦荡荡一丝不挂地面对顾客，因为她身上有毛。

主打项目

熊猫人新手村 迷踪岛 自然保护区一日游



迷踪岛景区位于艾泽拉斯的茫茫大洋之上，与潘达利亚大陆并不接壤。相传很久以前，有一名叫刘浪的老学者远走他乡，离开潘达利亚的海岸，坐在一只巨大的海龟背上，漂泊探索外面的世界。春来秋去，斗转星移，刘浪在外流浪了很久很久，也曾数次返乡，将他在外所看到的奇闻妙事传达给家乡父老。随着这只大海龟长得越来越大，刘浪探索世界的好奇



心也与日俱增。其他熊猫人也逐渐加入了他的队伍。很多年轻的熊猫人于是就在海龟背上训练和学习，互相切磋。最后，大海龟长成了一个岛，带着熊猫人探险者在大海中游弋探索。即便这个迷踪岛已经许多年没有靠过岸了，居住其上的熊猫人内心的探险精神却从未消褪。刘浪去世后，他的追随者依旧坚持离开潘达利亚的海岸去探索外面的世界。这种来无踪去无影的行程让人迷糊，“迷踪岛”由此得名。

最近迷踪岛开始穿越大洋冲向艾泽拉斯的大漩涡，正是游客上岛观光的好时节。



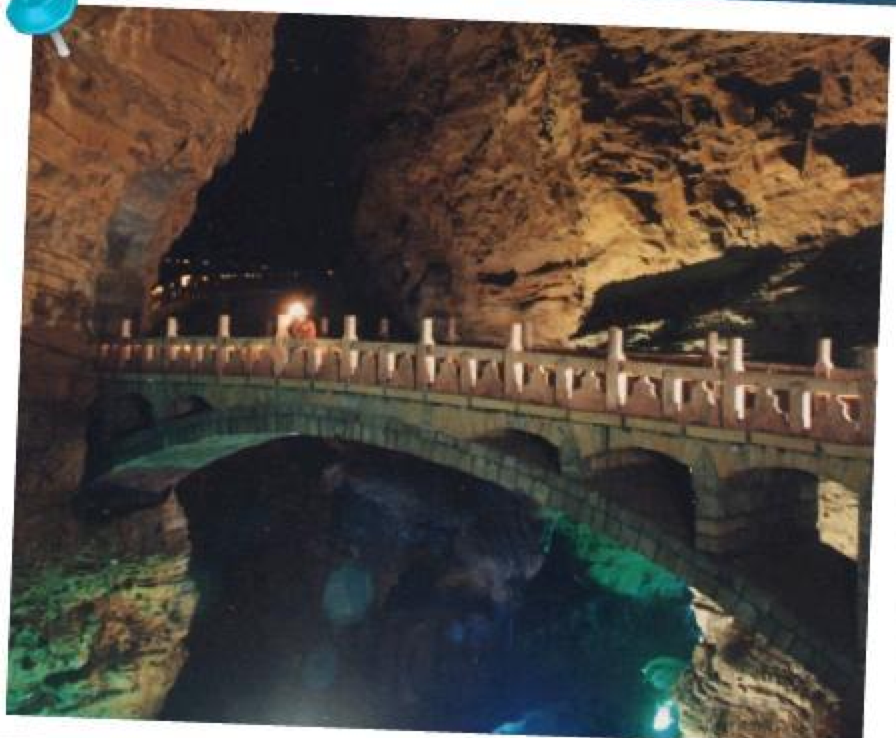
游客们当天的快乐旅途，会从岛上的一个武术学院开始。导游小姐会安排大家参观熊猫人的武术表演。如果您有兴趣，也可以上去比划几招。熊猫人武术中体现出熊猫人这个种族的文化特点，尤以「平衡和圆融」最为重要。所以……呃，如果您看到在地上翻滚的熊猫也不用太惊讶。

在武馆的二楼，游客还能看到一块古代遗留下来的石碑。那碑文上篆：“三汉翠伤心，伤心，平，心冷翠伤心。”——意思是说曾经这里有三个小伙子，让一个叫“翠花”的姑娘很伤心，因为她自己很平，心都凉了。然后就有了这个武馆。当然，这只是一个美丽的民间传说。





我们首先走访的，就是四元素其中的Huo。火元素住在一个溶洞里。去贵州玩过的朋友也许对这类环境很熟悉。





火元素之魂长得很讨人喜欢的。它就是一个大头萌化版本的炎魔拉格纳罗斯。曾经去熔火之心和火源之界玩过的游客应该对他印象深刻。

TIPS



熊猫人的文字，来源具体细节已经不可考。有这方面兴趣的游客，以后可以仔细研究一下其中规律。官方历史学家也提出了一个对照的翻译版本，还有些学派认为这种文字是源于甲骨文。







离开武馆之后，游客就可以轮流走访岛上的四个元素之魂。这四位分别是代表火焰的火（Huo）、代表流水的水（Shu）、代表大地的无国（Wuguo）、代表强风的大风（Dafeng）。游客们请注意，游客们请注意，到了迷踪岛上，其实没有什么固定的景点和景区。整个迷踪岛处处是景，每一条小路、每一条小河、每一座小桥、每一个角度，无不透露出一种浓郁的犹如山水画一般的绚丽。游客您完全可以在旅途中欣赏沿途的美景。当然，同时也要小心脚下，注意安全。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



第二走访的是水元素之魂。它住在几个湖泊附近。游客可以在那里看到美丽的仙鹤和熊猫人表演的“梅花桩”战斗。对自己站桩输出有信心的朋友也可以亲自上去试试看。



叫“Shu”的这只东西，就是水的魂灵。熊猫人当地人对水的了解很深刻，他们认识到了熟（Shu）是和开水很有关的一个现象。



迷踪岛山的生态环境保护得很好。耗子都能养得比狗大。如果路上遇到了大耗子，千万不要慌张。我们的导游会帮你解决来犯的一切小怪。



大风（Dafeng）就不像他的同行那么可爱了。有些游客感觉大风就像是一种幽灵。这里要特别提示，大家在观赏这些元素之魂的时候，请不要给他们投食物。





五晨寺自古就是迷踪岛上的主要建筑。这个巨大的寺庙坐落在大乌龟背的中央，从岛上的任何一个地方都能看到。寺里有高龄的老前辈，还有各种云里雾里的神秘力量。是游客必定要前去一瞻的地方。

风土



虽然当地民风淳朴，但偶尔也会有强买强卖的不法商人。例如这位坐在路边的熊猫大哥，您瞧瞧，他竖起的是哪一根手指？一副路霸蛮样。



运气好的游客，还能看到岛上的紫龙表演：对付它的办法是燃放烟花爆竹——恩，好像哪里听到过这个传说哦。



细心的游客也许会发现，路边有些树上挂着祈福和求平安的小型绳节。请大家不用怀疑，这不是某个银行的植入广告。真的不是。

交通

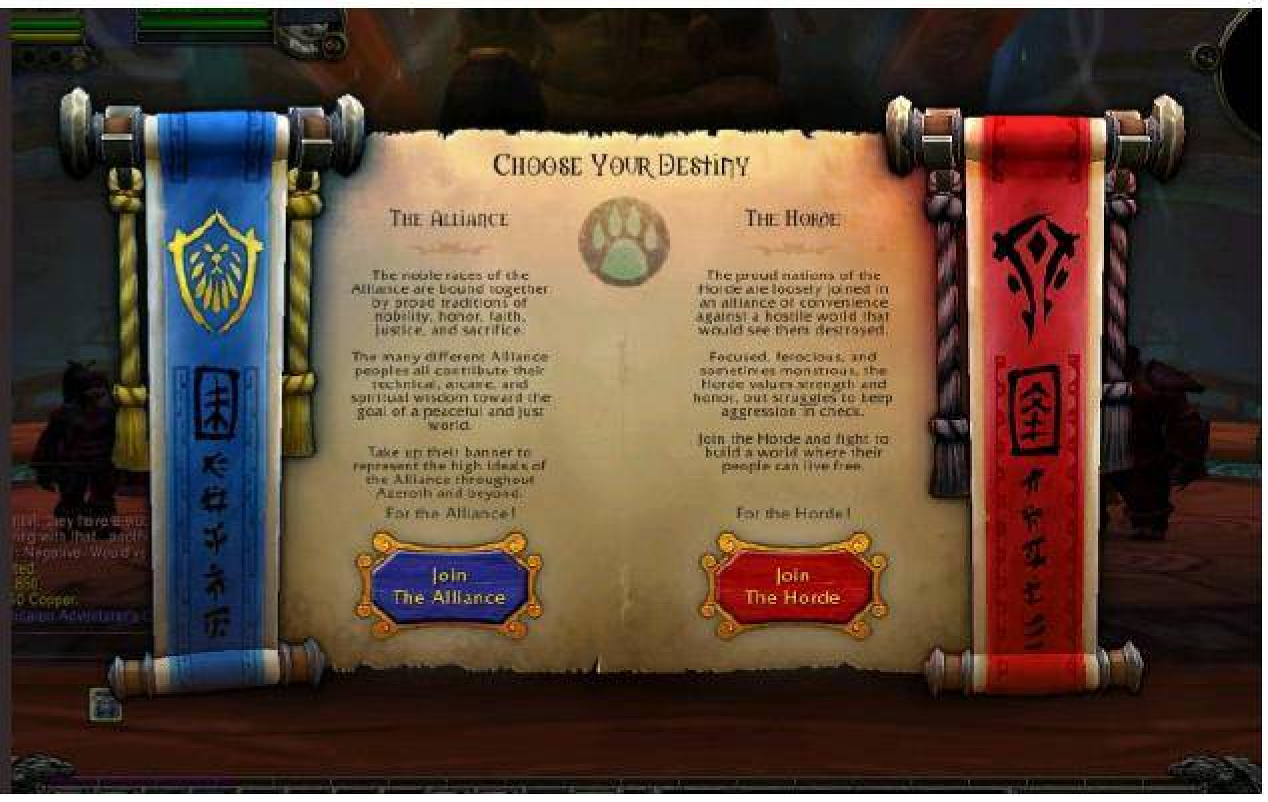
迷踪岛上的交通发达。如果距离近，游客们可以用自己的双脚行走，自由地从不同角度欣赏美景。如果距离比较远，游客也可以乘坐牛车。摇晃在牛拉的木车上，最具备一种乡下村姑的清新感觉。特别要提醒您，由于牛车装配的是木伦，岛上又多是石块地，行进的时候会比较颠簸。当地的熊猫人专门进化出丰腴的臀部脂肪来缓冲这种令人不适的颠簸。如果游客不能习惯，可以在上车前先将自己打晕，等到了目的地再让同伴叫醒。







岛上还有特色大灯笼可以乘坐。这种看起来像是热气球的交通工具其实是孔明灯的改进型。一般只有在游客上岛、离岛或者大范围转移的时候用到。



结束一天的欢乐游玩后，游客最后将选择下一部旅游景点的去处。选择「困」代表的是去联盟，选择「图」代表的是去部落。

风暴酒庄品酒鉴赏（副本）

风暴烈酒酿酒厂有三个头目：一只猴子，一只兔子和一只“酒精”。游客们可以参加啤酒狂欢派对，滚酒桶，打兔子。如果您喝多了，还可以尽情呕吐。相传最终的BOSS“酒精”和熊猫酒仙老陈很有渊源。这里是喜欢品酒的高尚人士必到的副本。当传奇英雄老陈踏上了祖先的家乡时，他也迫不及待的想要回到老家去，没想到此地已经被一些猴孙和兔妖给占领了。但麻烦不止这点。酿酒厂的最深处，许多啤酒“活”了过来。事实上许多远古的啤酒之灵都会协助酿酒大师来酿造最好的酒，然而现在它们却不知发生了异变，导致啤酒之灵都变得狂暴。老陈必须对抗这些所谓的啤酒元素，进入酿酒厂的最深处才可能解决一切问题。

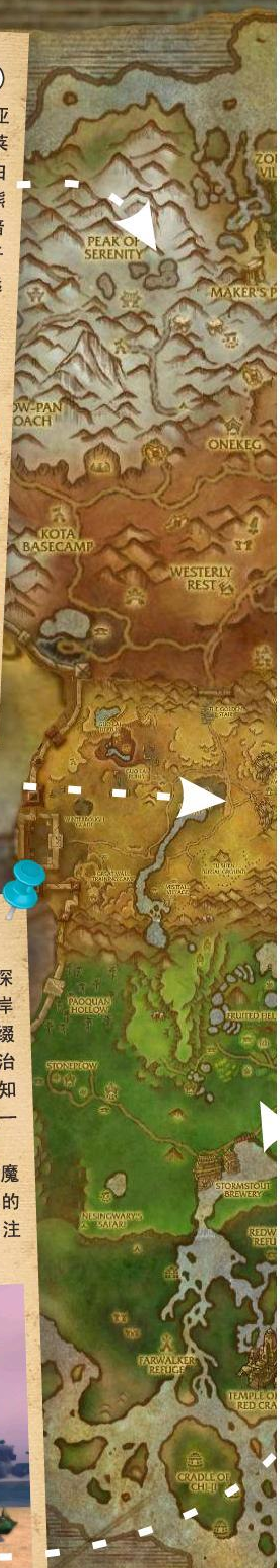


昆莱山户外生存拓展（87-89）

昆莱山脉是这块大陆海拔最高的所在，也是潘达利亚最寒冷的地方。此地环境严酷，由于山路险峻，攀爬昆莱山是一件非常非常危险的事情。昆莱山同时也是祭拜“白虎”雪怒的寺庙之处。住在峰顶的则是潘达利亚最强的熊猫人战士，为影踪派，他们在此负责镇压潘达利亚的黑暗能量：煞。一切想要挑战自己，洗涤灵魂的游客这一辈子都需要一次奋不顾身的旅行，来这里登山就是您最好的选择。

这里的土著是名叫古莫的矮小种族，他们能为前来冒险岛旅行者作登山向导。山脚下还有叫做扬戈（长相类似牦牛）的人形种族。他们和牛头人是远亲。





锦绣谷王朝游览（90）

锦绣谷一直以来就是熊猫人王朝的腹地。这里有着最神秘的熊猫人古代力量，是古老的圣地，也是魔古帝国和熊猫人帝国的首都。锦绣谷里有一个魔法水池。它的神秘泉水不但是魔古一族极欲夺回的目标，也是其他许多势力、包含联盟和部落都想抢夺的。熊猫人的组织「金莲教」，则会全力保护这个被封印的魔法水池不被任何人滥用。魔古帝国的皇宫：魔古山皇宫就位在此处，在山谷内随处都可以见到魔古帝国留下的巨大雕像与建筑。有些魔古的残党，则是躲在皇宫的深处，寻找机会复仇。而现在他们与赞达拉勾结之后，开始大肆活动起来，每天都发动不同的游击战或是行动来攻击熊猫人的城市，所以金莲教也为了对抗魔古的行动而广招冒险者来应付每天不同的挑战。

锦绣谷内的熊猫人首都则是这个时代主要的贸易城市和据点。熊猫人教导联盟与部落何谓战争和和平，不准双方在此地战斗。而联盟和部落因此也都勉强接受熊猫人的规定而不在这个城市内战斗。熊猫人学者所组成的“博学行者”组织本部也是位在此处，他们有一座巨大的图书馆和学院，用来分析和记录他们从世界各地所收集而来的历史文物。

喜欢文化沉淀的旅友可以来此一游。



卡桑琅丛林探险（86-88）

大陆南部的丛林有许多失落的秘密，吸引着众多的探险家前来寻宝。此地为潘达利亚最南边的地区，其南海岸被茂密的雨林所覆盖，许多失落的废墟和危险的岛屿点缀在此地。除了熊猫人的一些遗跡外，此地是许多当初统治潘达利亚地区的魔古一族的躲藏之地，很多他们的过往知识都可以被从此地挖掘出来。卡桑琅丛林的南海岸则是一片美丽的沙滩。游客可以在这无人的海滩享受日光浴。

卡桑琅荒林的土著种族是蜥蜴人。在蜥蜴人脱离了魔古一族的奴役统治之后，他们组成了许多部族，但所有的部族都是干坏事的流氓团伙。来这里旅游的游客要特别注意安全。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

更多潘达利亚大陆优惠线路推荐

翡翠林纯玩自由行（85-86）

翡翠林是一个完全自由的地方。联盟和部落的地盘分别在这块地图的两侧，为了争夺这块地区的资源，他们需要征召当地的熊猫人战士来进行作战，有时双方会在玉龙雕像那里开展决战。游客可以在这里掏竹、嬉水、同时和熊猫人一起经历战火的洗礼。

因为是熊猫人的大陆，翡翠林中竹林占了大多数。住在此地的熊猫人崇敬远古之灵“玉蛟”玉龙，替他盖了一座寺庙：玉蛟寺。当部落和联盟于南海激烈交战之际，部落的飞船被击落到翠玉林的北边，联盟的战舰则毁损搁浅在翠玉林的南海岸上。两个阵营一登陆便发现了此地肥沃的天然资源与可能的新盟友，便开始积极的抢夺各种资源与拉拢盟友。

这里的土著是猴孙和锦鱼人，他们互相对立，唯有和平的熊猫人从中协调。



四风谷农家乐（86-88）

厌倦了都市喧嚣的朋友们。来四风谷体验“农场系统”吧。这里有农夫会以“农夫市集”的形式给你日常。游客可以耕种自己选择的作物，圈养自己喜欢牲畜，守护自己的农田。顺便提醒您，也要提防有人偷菜哦。四风谷一直也是熊猫人的农业的心脏地带，可谓天府之国，鱼米之乡。在此地耕种的作物占了熊猫人大部份的食物来源，而且靠着他们的农作技术，他们成功的培育出了许多大型的农产品。四风谷还有两个有名的地方就是风暴烈酒酿酒厂以及祭拜“红鹤”赤精的寺庙。

这里的土著是兔妖。他们是一种长相类似兔子的低等智慧种族。常常破坏蔬菜，除了蔬菜外他们也几乎什么都吃。熊猫人幸苦耕作的农产品就常常被他们破坏。





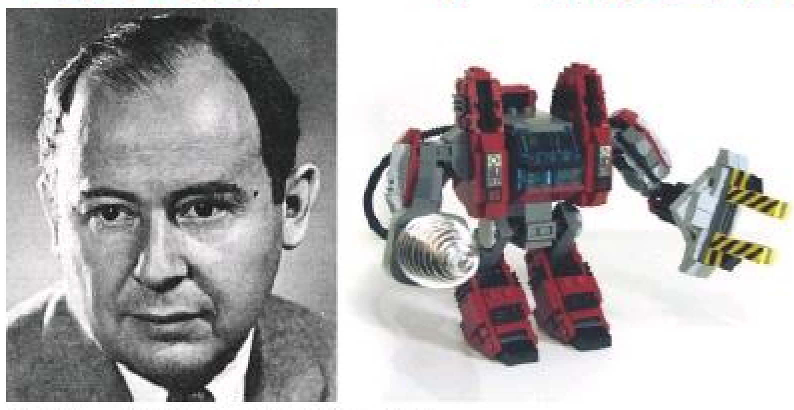
一千个游戏世界

太空殖民时代的生化危机——星际争霸世界文化

有句文化名言是这样说的：“人类的所有创造都是对已知事物的模仿”；许多优秀作品的背后，也确实都少不了深厚文化积淀的支撑。玩过暴雪游戏的玩家们想必都能够从中读出不少的文化韵味来，而这也正是暴雪游戏的致命魅力之一。那么今天我们不妨就一起来探寻一下，那些贯穿于暴雪经典游戏《星际争霸》中的现实背景。

Terran篇

科技背景——冯·诺依曼机



▲ 冯·诺依曼博士和SCV

正所谓“星星之火可以燎原”，在星际争霸类即时战略游戏中，即使老家沦陷，但只要逃了农民，我们就还有东山再起的机会——农民不仅可以采集资源，而且还可以建造出包括主基地在内的一切建筑。

但是谁能想到，这种“火种”的想法，其实早在20世纪中叶就已经有人提出了——当然，当时并不是为了设计游戏，而是一种对大宇航时代伟大构想。这种构想的核心理论，正是“计算机鼻祖”、美籍匈牙利数学家冯·诺依曼博士提出的“冯·诺依曼机”理论。

所谓的“冯·诺依曼机”，是一种能够就地取材，建造所有现存已知机械的特殊机器，其中当然也包括制造它自己在内。这样一来人类在向宇宙殖民扩张时，只需要建造少量的原型机发射出去，当它们找到合适的环境后就会利用当地的资源复制自己——这种复制的速度是指数级增长的，一台变两台，两台变四台，四台变八台……只要资源允许，很快一整套完整的殖民体系就将被建立起来，包括改造当地环境、建立合适的居住地等等，这一切都将按照事先设置好的指令自动进行，当一切准备就



▲ 开拓中的人族基地，就好比是一次新兴的萌芽。一切工作刚刚起步，一切种子刚刚埋下，如果配上游戏里那振奋的音乐，就更有感觉了。

绪，人类就可以登上移民飞船，真正实现“拎包即住”了。

而现在《星际争霸》中对人类的设定借鉴的基本上就是这种“冯·诺依曼机”理论——我们的SCV和指挥中心，不正是“冯·诺依曼机”的“屏上谈兵”吗？



▲ 如果追溯起来，吉姆雷诺这个人物，大概就是老式西部片里的混球警长的角色。

社会背景——西部开拓

虽然凭借着“冯·诺依曼机”，人类在太空殖民的时候可以轻松不少，但毕竟开拓总是艰辛的，所以游戏中Terran自治联盟的居民，出身都是地球上的罪犯——他们被政府强制冬眠后送入冰冷的太空去殖民。这些原先的罪犯们为了争取生存空间，拥有着强烈的进取心、炽热的扩张欲，与此同时还拥有着飞速发展的科技……这一切，俨然就是美利坚形成之初那太平洋沿岸十三个殖民地的翻版，同时也融入了西进运动时的西部开拓精神——黄沙、雪茄、乡村蓝调、戴罪的开拓者、犯罪的天堂……

人类各势力之间的关系总是不太好。地球联邦跟Terran自治联盟之间，正如殖民时代的大英帝国与美利坚一样，是宗主国与殖民地的关系，它们长期都为了殖民地的独立、自治问题冲突不断；甚至自治联盟内部也并不团结，老奸巨猾的联盟皇帝蒙斯克就是一个永远将他人视作棋子的阴险政客，正是他为了研究虫族不惜让旗下的两颗殖民星球毁于茫茫虫群，也正是他不屑一顾地丢下萨拉·凯瑞甘自行撤离，留下我们的K姐绝望地在虫海中等死……

虽然内讧不断，但是人类的科技还是相当迅速地发展着。根据暴雪嘉年华的视频，我们在最新的资料片《虫群之心》中又将见证人族最新的科技进步。恶火战车将拥有变型的能力，玩家们只需大声喊出“恶火战车——变型！”，这些脆弱的骚扰型单位就能够摇身一变，成为正面战场上的主战兵种“战狼”。虽然移动速度会变慢，但是生命值也将从90点提升到135点。而现有的巨型单位雷神也将被改造，成为一种类似于1代中大脚机器人的兵种，据暴雪称“他可以在战狼的掩护下轻松地撕裂坦克阵”……呃，等等，这种内奸的感觉是怎么回事……历史上美利坚的崛起虽然也遇到过不少波折，但总体来说还是顺风顺水的。然而游戏中的开拓者们除了内讧之外，还遇到了一些相当棘手的麻烦——那就是那两个外星异族，Protoss和Zerg。

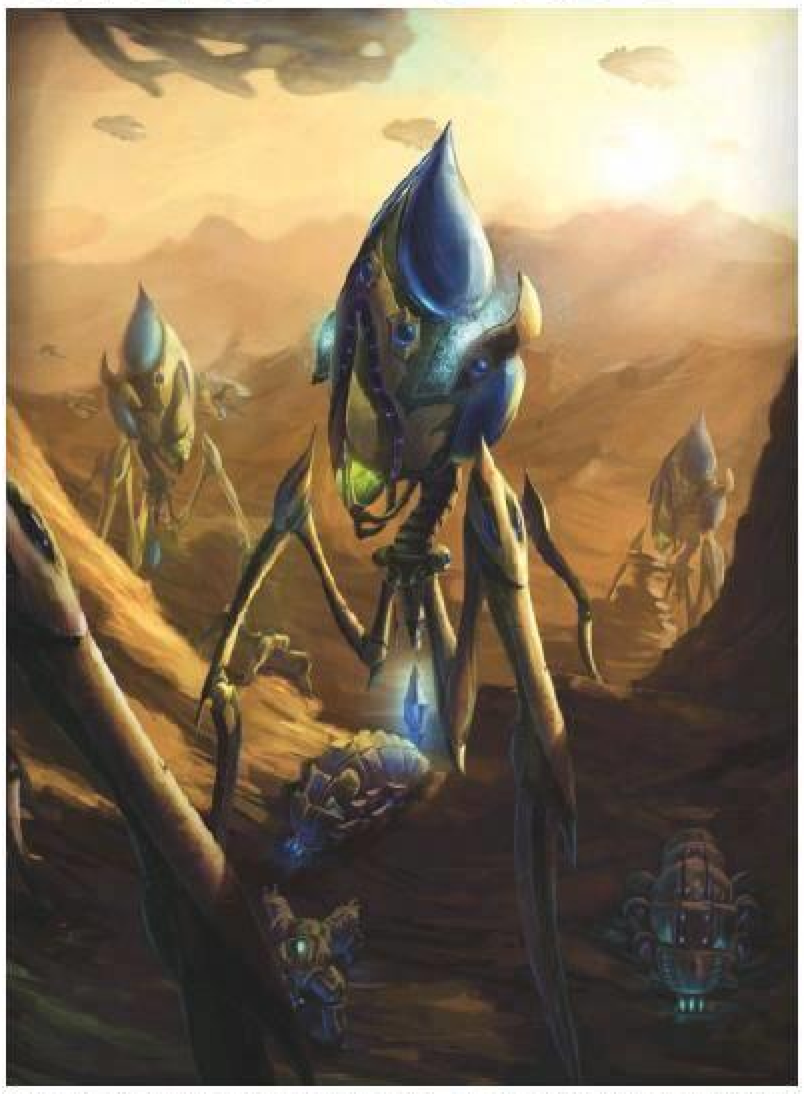




▲战狼（上）和雷神·改（下）这样的机器，都是人类适应环境，改造环境的好工具，怎么早不生产。

Protoss篇

科技背景——奇幻魔法



▲优雅又科幻的神族单位，纯靠视觉效果就能震慑住敌人。如果战场上让你面对这种看起来就很高级的东西，慌不慌？

星际1的过场动画中，描述了人类与外星异族Protoss的首次相遇——宇宙中突然驶出一支庞大的舰队，造型优雅、气势雄浑、让我们惊为天人。虽然这第一次相遇给人类带来的就是整颗殖民行星的清洗与毁灭，但不少玩家依旧被神族的优雅、高贵的气质所深深吸引，并因此成为了神族的忠实指挥官确实，游戏里的Protoss，无论是建筑还是单位，都无一例外采用了雅致的流线型设计，充满了来自未来的科幻感。但Protoss真正令人仰慕的绝不仅仅是外形，作为一个高度发达的文明，Protoss掌握着令我们匪夷所思的先进科技，除此之外，甚至还拥有着极其强大的精神力量——后者似乎离奇幻更近一些，但谁又能说这些在未来不能够成真呢？毕竟足够先进的科技看起来就如同魔法一般。



▲新兵种“克隆机”可以变形成任何一种非重型单位。又是蟑螂又是枪兵，其中的科技含量已经达到了让人匪夷所思的地步。

当然，现在的我们对这些“魔法”般的科技并不陌生，什么瞬间移动、群体隐形、离子护盾之类的，都是如今科幻小说、科幻电影中不可或缺的元素。而我们在游戏中会发现，神族的科技仍然在不断进步——比如Protoss最常见、也是使用最为广泛的折跃技术，在星际1中只是被用来传送建筑和部队，而到了2代，对折跃技术的运用已经被拓展到了战场上。战士们不仅仅可以在星际之间跳跃，更可以在战场上进行传送。追猎者拥有“闪烁”技能，折跃门则能够将神族战士们传送到战场上任何一个被能量场覆盖的地点。

而在最新的资料片中，神族同样也有了全新的科技发展。除了代替航母的、拥有大范围对空溅射伤害的“风暴战舰”之外，神族还开发出了一种奇妙的机械——“克隆机”。克隆机造价不菲，要价200/200，但是它的技能十分有趣，可以将自己变形成为任何的非重型单位，并拥有该单位的全部技能。既然是“任何非重型单位”，那么当然也就包括了人族的渡鸦、女妖、坦克以及虫族的感染虫什么的……

社会背景——宗教狂热



▲有了狂热信仰的支撑，Zealot是战场上最富牺牲精神的战士。他们必须要有一些这样的东西支持，必须把自己想得很崇高，才能迫使自己干“近战初级兵”这档子事情。

或许有玩家也像笔者一样思考过这样一个问题，那就是为什么神族的科技如此发达，却还是只能跟刚开始太空殖民仅数百年的人类打个平手呢？

当然，平衡性。不过暴雪也为此做了不少背景设定，以使得这种“平衡”变得合情合理。

首先，人口匮乏是相当重要的一个因素。神族的繁衍能力是三个种族中最差的，这就使得神族战士们的生命变得尤其珍贵。虽然为了弥补这方面的缺陷，神族设计出了不少精巧的自动化机械，但它们昂贵的造价却从另一方面限制了神族的总体力量。

其次从文化角度考虑，神族有着一项双刃剑般的特性，那就是其宗教文化。正如我们知道的所有宗教一样，神族的古老宗教“Khala”为神族子民带来了强大的精神力量，但同时却也以诸多古老且繁琐的教条限制了每个神族子民的一举一动。在玩家眼中，神族战士举手投足间确实充满着因信仰而生的高贵、圣洁感，但对信仰的执著与狂热，却也使神族社会难以弥合地分裂成了光明、黑暗两大派系。

Khala将神族社会分为三个阶层：僧侣（Khalai），圣堂武士（Templar）和长老（Judicator）。

其中长老阶层组成的元老院（Conclave）是神族的最高统治机构。这种组织结构同样十

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



▲ 如果从这个角度看（被砍的人），白色长袍绘上红色十字仿佛就不那么神圣了。历史上的那场宗教战争遗留的一个后果就是，红十字会在某些场合不使使用红色十字作为慈善救援组织标志。

分具有历史感，俨然就是欧洲中世纪神权王国的缩影——元老院实际上跟罗马教会的红衣主教评议会十分类似，而1代中的“仲裁官”则相当于中世纪教会中的宗教裁判官，专门负责整肃信仰上的“异端”。然而有趣的是，这种统治权力却缺少类似“教皇”的职位，这就使得在处理那些所谓的“宗教异端”——黑暗圣堂武士时，元老院内部始终分歧不断。最终这些暗黑圣堂武士们还是被无情地逐出了故乡艾尔，但好在本来要被处决的他们，却因年轻的圣堂武士领袖雅顿的同情而免遭一死，只是被流放到了一颗隐秘的星球萨库拉斯上。只是谁知时过境迁，当神族的母星艾尔在母巢之战中沦陷后，萨库拉斯竟成为了神族子民们最后的一处栖息之地。

当然，宗教除了影响神族上层的决议外，还渗透到了这个种族的方方面面。例如隶属于僧侣阶层的最基本作战单位就叫做“狂热者”（Zealot）；而圣堂武士这一阶层，其中的宗教意味就更加浓厚了，从其命名我们就可以联想到十字军东征时期在撒拉逊人领区成立的“圣堂骑士团”。这个成立于耶路撒冷圣陵旁所罗门王神殿的骑士团，其特征是白色长袍绘上红色十字。他们是十字军最具战斗力的一群人，不为世俗事务争斗，只为自身信仰而战，这与我们的圣堂武士们根本就是如出一辙。

信仰确实给予了战士们无与伦比的力量，但信条的束缚却也限制着许多科技的开发。从宇宙虚空中汲取能量（黑暗圣堂武士）被认为是不洁的行为；而在2代战役中，当雷诺等人初步了解了神族的折跃科技后，马上就开发出了能将瓦斯瞬移传送回基地的“折跃瓦斯厂”，结果就连雷诺自己也表示奇怪，为何神族长期以来都没有想到过这个发明——或许宗教的束缚正是其原因之一。

Zerg篇 科技背景——进化论



▲ 操纵基因不断进化，让虫族拥有了足以与那些先进科技相匹敌的强悍战斗力。

说虫族拥有“科技”其实是不太准确的。虫族所有的单位、建筑甚至菌毯在本质上都属于生命体，而它们强悍战斗力的源泉，则来自于对自身基因的改造，以及不断的进化、进化、再进化。

虫族的设计灵感无疑来自于广袤的大自然——进化是生命的永恒主题。这一点从最初的星际1开始就显得十分突出，三个种族里只有虫族的单位是可以再升级的——老玩家们一定还对飞龙变墨龙、飞龙变天蟹以及刺蛇变地刺的设定记忆犹新吧。通过向自己插入新的基因片段，虫族单位能够在战场上用极短的时间完成进化蜕变，成为一种全新而迥异的生命体，虫族正是这样进化出了足以与另外两族先进科



▲ 新战役中玩家可以自由选择虫族单位的进化路线，有点养成游戏的意思。从《星际1》到《魔兽3》，英雄和RPG元素的加入是一个重要的升级，期盼《星际2》中也能有类似的创新。

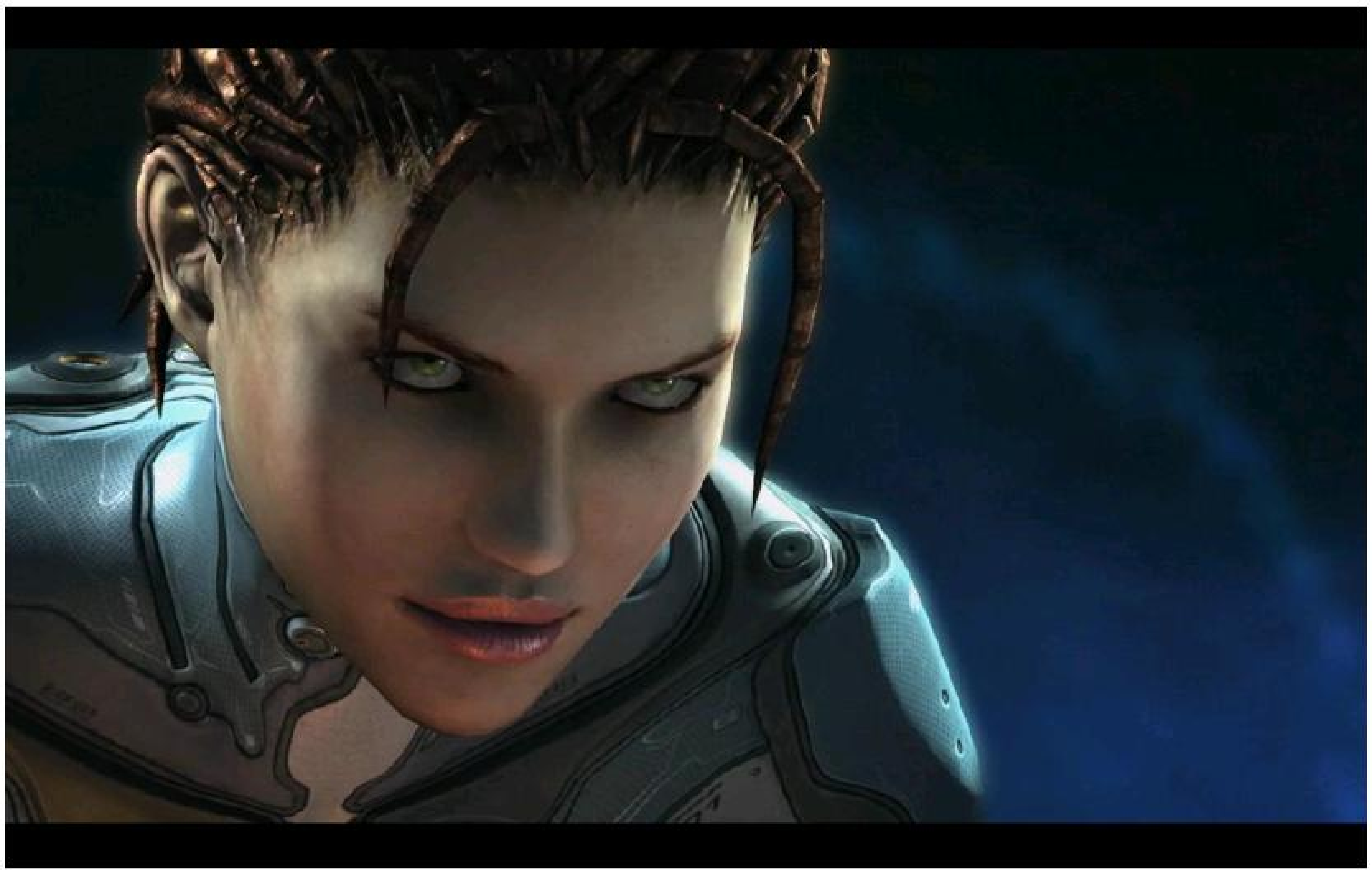
技相匹敌的强大战斗力——我想达尔文一定会是一个很出色的虫族玩家。

到了2代，虫族也理所当然地承袭了这个独具特色的种族特性。在母巢之战结束后的蛰伏期里，我们的刀锋女皇在酝酿新的入侵计划的同时，也绝对没有忘记种族的进化与升级。于是我们在2代的战场上，不仅见到了不少熟悉的猛兽，而且还看到了许多全新且强力的异形体——小到毒爆虫、蟑螂，大到感染虫、母巢王虫，它们都在向我们展现着进化的力量。

而在下一个资料片《虫群之心》中，暴雪则更是将虫族的“进化”这一主题提升到了前所未有的高度。据目前掌握的可靠消息，虫族不仅仅进化出了两个全新的兵种加入战场，而且在单人战役中，玩家每一章节都能获得一定的“进化点数”，靠着这些进化点数，我们可以自由地决定每一个单位的进化走向，获得战役独有的单位和技能——例如，我们可以选择让小狗进化，从而使它们能够在死后分裂成两只寄生虫发挥余热；或者我们也可以选择让小狗走上另一条进化之路，使得一条幼虫能够一次性孵化三只小狗（传说中的买二送一大酬宾）；又或许我们还可选择利用小狗去开发新物种，让它们进化成“伶跳虫”——它们是小狗的威力加强版，不但拥有着更高的生命值，而且还能够使用短距离跳跃的技能快速地接近敌人展开攻击。

此外，虫族当然也再一次进化出了两个全新的兵种，它们就是“蝰蛇”和“虫主”。前者建造花费为100/200，消耗3个人口，可以向目标注入寄生虫以获得它的视野，也可以释放一阵毒雾，使得雾中所有单位的射程减少到1，还可以运用它的“诱拐”技能，将一个目标单位抓到蝰蛇面前——这货根本就是怪蜀黍版的1代女皇加蝎子嘛！而另一个新单位“虫主”，它的建造需要花费200/100，消耗3个人口，可以在埋地后源源不断地制造拥有90点生命值的“蝗虫”去骚扰敌人，宛如一只基因暴走的负子蟾蜍。

社会背景——独裁统治



▲ 恢复了人类之身的K姐，清秀了不少，她的爱情与仇恨将何去何从？

感谢萨尔那迦人呕心沥血的改造，我们现在看到的是一个他们眼中的“完”种族——吸取了对神族改造失败的教训，萨尔那迦人将虫族所有个体的意识统一了起来，集合成了一个叫做“主宰”（Overmind）的集体意识。“主宰”是所有虫族个体生存意志和思想意识的集合体，任何一个虫族个体对于主宰的服从都是绝对的，真正做到了“舍弃小我、成全大我”的最高境界。

而这种设计的灵感，毫无疑问来自于我们地球上的一些典型昆虫社会，比如蚂蚁、蜜蜂之类——由蜂后统治一切，万一蜂后被杀，一个工蜂就会变成新的蜂后。“血战”战役的最后，“主宰”被塔萨达所杀，但不久一个脑虫就跃升成为了新的“主宰”。而我们的凯瑞甘大姐也正是利用这条规则，在利用了人族的力量杀死了新的“主宰”后，成功地成为了虫族的最高统治者。

在《自由之翼》战役的最后，K姐被萨尔那迦神器的能量净化，随后雷诺大叔用公主抱抱着她离开了虫穴。但是从《虫群之心》的前沿预告来看，恢复了人类之身的K姐虽然失去了许多记忆，但是她复仇的决心却更加坚定了。从Youtube流出的一段可信度很高的视频中我们看到K姐在《虫群之心》的最后终于复仇成功，把昔日那个将她丢在虫群中等死的蒙斯克皇帝钉在了墙上……

或许我们发现，如今的虫族少了一些1代中的阴冷与残酷，多了一些美式英雄主义的浪漫与温馨；保留了富有特色的“进化”特征，但弱化了令人胆战的“生化危机”意味。这样的转变究竟是进步还是妥协，可能也只有等到新资料片发售以后，交给在座的各位玩家们去评判了。





▲ 虫子这种智能形态，绝对是所有独裁者最喜欢的。凯瑞甘大姐没有被权力的欲望反噬，也算是一个有理想、有抱负的青年。

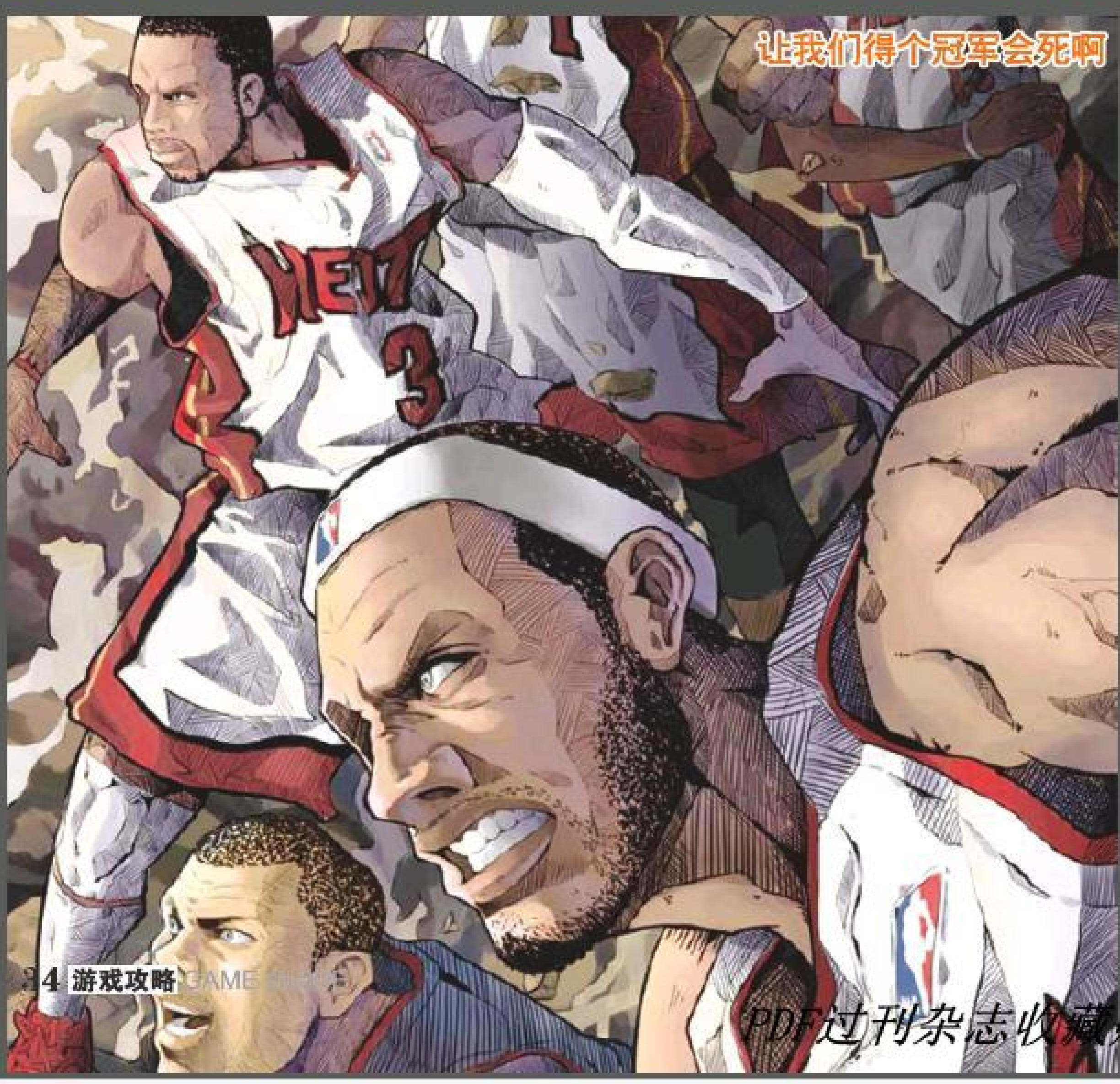
文中所有插画均由ART-3团队特约提供，版权所有



NBA 2K ONLINE

他们的冠军相

2011-2012 NBA季后赛观战指南



迈阿密热火 只差一步到罗马

冠军相：★★★★★

自从三个没皮没脸的巨头合体以后，每年的冠军热门都属于热火，尽管组队之初被誉为能打破公牛神话的72胜而现在连个常规赛冠军也没拿到过。尽管这几年季后赛被魔术打，让小牛宰。但只要小皇帝、闪电侠和龙王三位“03超白金一代”的佼佼者还基在一起，那联盟的势力格局就会一直倾向于东部。其中最主要的原因还是三巨头那铁打的身体，在经过了漫长的常规赛，大多球队伤停的伤停、报销的报销，唯有三巨头集体还保持着一个好的身体，90%的登场率，场均36.3分钟的上场时间，身体一个比一个棒的三巨头，几乎可以用“铁人”来形容。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：电攻评球团　美：grass

弱点一：伪巨头

波什是个球星，不过和韦德、詹姆斯比起来要逊色不少，在没组合之前也没有率队有过惊叹的表现。在组合之后，作用也没有真正得到发挥，伪巨头的帽子也一直挥之不去。

弱点三：内线致命伤

热火的几名内线总是飘在中距离，而怯于杀入内线。一贯以风筝打法而闻名的龙王，哈斯勒姆和图里亚夫也是靠的中投，乔尔·安东尼，他倒不喜欢在中距离作业，只是他的内线进攻能力几乎为零。



弱点二：逆风局

像斯特拉教练这个年纪就担任一支具有总冠军像的球队主教练已经非常难得。但资历尚浅在这几年也显露无遗，顺风局好打，逆风局如何运筹帷幄，还要好好掂量掂量。

圣安东尼奥马刺 缩水赛季之王回来了

冠军相：★★★★☆

在被一群小P孩抢尽风头后，马刺用一个赛季的精彩去证明这帮老胳膊老腿不是来打酱油的。在游离大家视线外一段时间后，来到电视机前的马刺已然转型成功，球队以往的战术发起往往是从内线发起，邓肯支配球，或自己进攻，或遭遇包夹分球；和吉诺比利以及帕克的挡拆，更是关键时候的杀手锏。而本赛季，马刺打起来进攻牌，节奏加快，节奏加快后，攻击转换和半场的挡切会自然而然的增多，而且这种进攻流畅的让人窒息，绝不亚于巅峰时候的太阳。帕克、吉诺比利，加上磨合更加出色的迪奥，辅以杰克逊、尼尔等替补球员的神奇发挥，场均103.7分。

弱点一：

石佛今年已经35岁了，本赛季的酱油除了战术的改变外和其年龄的增大也有关系，虽然出场时间下降，但是体力、年龄、脚踝伤势都在困扰着高龄的邓肯。季后赛，战术更加具体，更有针对性，而且西部诸强都有自己的强力内线，湖人的三高，雷霆伊巴卡，灰熊也有小加索尔和人肉炸弹兰多夫。因此靠一个老头发挥的好坏来决定马刺能走多远有些冒险。



弱点二：

本赛季马刺风格的转变，在常规赛收效巨大，但面对讲求防守和阵地进攻的季后赛是否还有效，这也是个未知之数。





文中所有插画均由ART-3团队特约提供，版权所有

俄克拉荷马雷霆 英雄自古出少年

冠军相：★★★★

这原本是个男人的联盟，男孩一直只是点缀。马刺的“原班人马”都快成千年老妖了依然在一线游走，三老巨头和“老牛”们玩了一辈子命终于得偿所愿，湖人一干老男人也为禅师送上第二个总冠军戒指。近几年的整个联盟都被一群70后老家伙统治着。96一代还没有“死绝”，03一代就恨不得腋毛还没长全就憋着说我是男人，打出传奇，少年老成的杜兰特就以“史上最年轻得分王”的方式踏浪而来。拥有着身高臂长、手感柔和的杜兰特，速度极快、弹跳一流的威斯布鲁克、防守悍将、盖帽之王伊巴卡和板凳匪徒哈登，趁着年轻他们猛冲猛打，依靠着超强的运动能力足以让所有强队感到头痛。和一年前的雷霆相比，眼下的这支球队具有更好的体系，攻守更加平衡。防守的提高也是更多人看好他们的原因之一，帕金斯的到来虽然短暂，但是其作用已经在和湖人的比赛中初见成效，伊巴卡+帕金斯的内线组合虽然在进攻端贡献有限，但是在防守端却有能力锁住西部任何一支球队的内线。





弱点一：

虽然找来了老鱼费舍尔，但主将们的总决赛经验的缺乏可能在关键时刻让他们功亏一篑。雷霆队内存在着一定的轻敌情绪，这对于一直年轻球队显然不是件好事，如果不能及时认清形势，雷霆很有可能突然死亡。

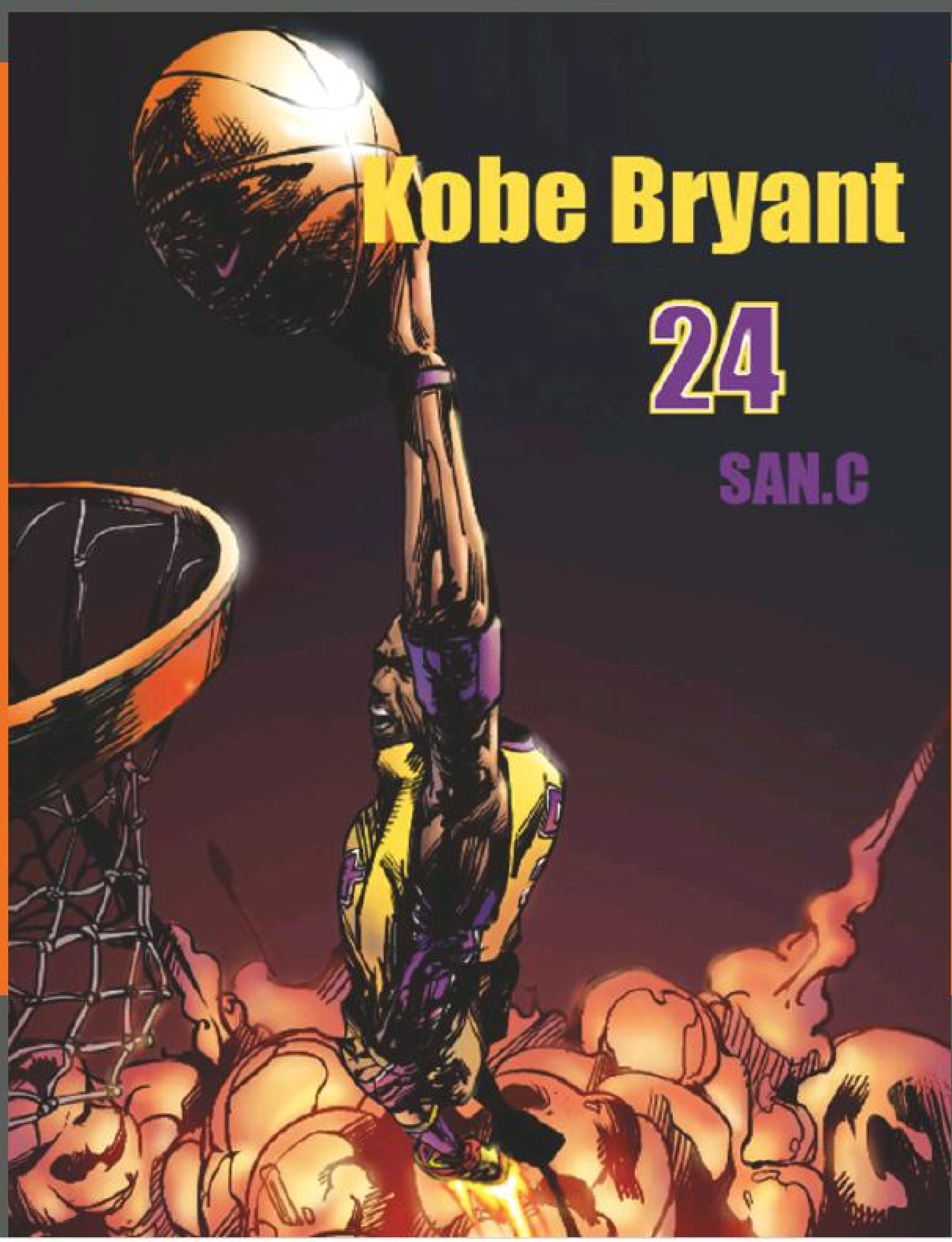
弱点二：

在常规赛3连败期间暴露出的失误问题则是球队在接下来的比赛中必须改进的一点。3连败期间，雷霆的场均失误达到了17.6次，而球队赛季的失误总数也高居全联盟的第一位。他们所有进攻回合中有16.1%都是以失误告终，在这种情况下，他们居然还能打出联盟第二好的进攻，这点相当令人惊讶。

洛杉矶湖人 天使城，好莱坞

冠军相：★★★☆

在赛季开始之初在封建家长斯特恩的干预和包办下，克里斯·保罗“下嫁”给了自己的老邻居。而另一个万众期待的有关德怀特·霍华德的交易被扼杀在了摇篮里，伴随着交易闹剧而来的却是禅师离职、奥多姆离队。湖人就在这样一个人心惶惶的情绪下开始了新的赛季。从开始到现在，整个湖人一直都让大家很陌生，世界上最顶尖的得分后卫、世界上最全面的技术型大前锋、世界上为数不多的统治力中锋。一路过来举步维艰，跌跌撞撞。科比的现象级表现也说明了湖人的一些问题，从开始的连续40+，让布朗从三角进攻到单角进攻的战术破绽百出，一旦科比来到赛季中段的连续打铁，球队就没有这么幸运赢球了。随着科比年龄的日益增大，更多的是以跳投为主，科比的手感很大程度上影响了他的得分。布朗的战术过于简单在遇到科比手感不好的时候，他显得过于束手无策。加索尔的策应球能力完全被布朗废掉了，这样的做法是在浪费加索尔的个人能力。所以许多人认为加索尔不再重要完全是片面的看法，科比的后两个冠军与加索尔的贡献密不可分。因此要想在季后赛有所斩获，两高的作用甚至大于科比。



弱点一：

布朗欺软怕硬的个性决定了他成不了伟大的教练，更运用不好伟大的球员，调配不出伟大的球队。就连人际关系也搞不好，老实巴交的拜纳姆也拿投三分来闹情绪，在赛季末科比受伤阶段甚至扮演起了教练的角色，要我是布朗早就拍拍屁股走人，省的这般侮辱。



弱点二：

虽然引进了塞申斯，但湖人的角色球员依然不给力，阿泰的命中率和防守能力都在直线下降，老鱼走了谁来主掌除科比外的外线关键分。



芝加哥公牛 你的敌人只有自己

冠军相：★★★☆

从阵容实力上讲，公牛无疑是最有希望问鼎总冠军的强队之一。但罗斯本赛季后半程因伤长期缺阵，竞技状态如何是个谜团。如果他在季后赛中无法和队友迅速找到默契，那晋级次轮将会耗费很大的精力，甚至都不排除被黑八的可能性。他们的战绩之所以优于热火，是因为防守能力，特别是内线的篮板球优势很大。但到了刺刀见红的季后赛，仅仅靠防守是无法赢球的。回溯上赛季的季后赛征程，公牛在东区决赛中不敌热火，根源便是他们的进攻效率实在太差——诺阿是个蓝领内线，篮板不错但进攻乏力；布泽尔只会跳投，命中率不堪入目；得分后卫博甘斯也是个防守型球员，进攻端乏善可陈。鲁尔·邓得分能力不俗，但他和罗斯两个人显然不足以撑起芝加哥人的夺冠梦想。



弱点一：

进攻稳定性差却是他们最大的死穴，当他们打的顺手时，公牛可以和任何球队进行对抗，即便是热火也会对他们感到无奈；反之，当球队的进攻陷入停滞时，公牛赢球也会无比艰难。41.2%的投篮命中率相比上赛季少了5个百分点，经常在比赛中出现打铁情况，这无疑是公牛冲击总冠军的另一大隐患。

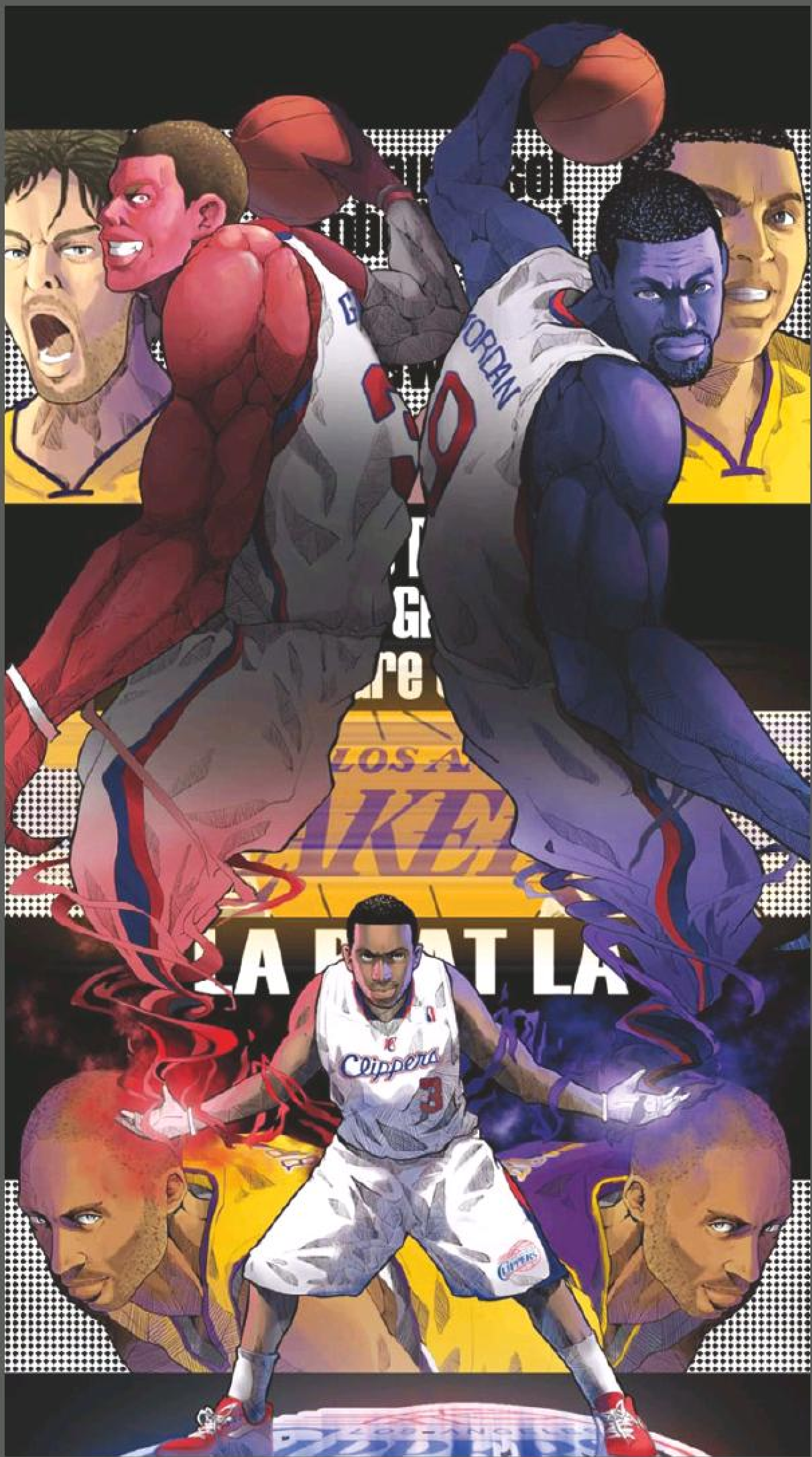


弱点二：

罗斯因伤长期缺阵后的回归是一个问题，在对热火的13投1中得到生涯新低的2分就是最好的例子。作为公牛重振昔日辉煌的希望，这样的适应能力可不行，想想当初第一次退役回来的乔丹，是如何快速上岗的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文中所有插画均由ART-3团队特约提供，版权所有



洛杉矶快船 空接不能当饭吃

冠军相：★★★

和洛杉矶湖人作为同城球队，总觉得有点委屈；和洛杉矶湖人共用同一块场地，总觉得有点暗淡；洛城的另外一支NBA球队似乎一直是受气的命。这一年老板没有让球迷失望，保罗没有让老板失望，他让洛杉矶变成了“空接之城”，安德烈·乔丹和格里芬都成了UFO。原本四平八稳的比卢普斯一定能给快船带来些什么，可惜过早的赛季报销，难免让人有些唏嘘。但在过去的34个赛季中只打进过4次季后赛，时隔六年再一次拿到季后赛门票终归让人欢呼雀跃。不管是中国淘金不遂回来的马丁，还是来到快船后变成“莫快传”的莫威廉莫斯，又或是跳投王尼克杨，快船板凳深度惊艳的令人羡慕也让人发指。如果比卢普斯还在，那所谓的轮换阵容完全可以作为首发五虎。

弱点一：

经验对于季后赛来说还是很重要的，雷霆引进费舍尔就是看中老头身上的季后赛乃至总决赛经历。上赛季联盟第一的公牛队就是缺乏季后赛的经验，对于遭遇战还是缺乏准备，才导致和步行者这样的三流球队打的难解难分。



弱点二：

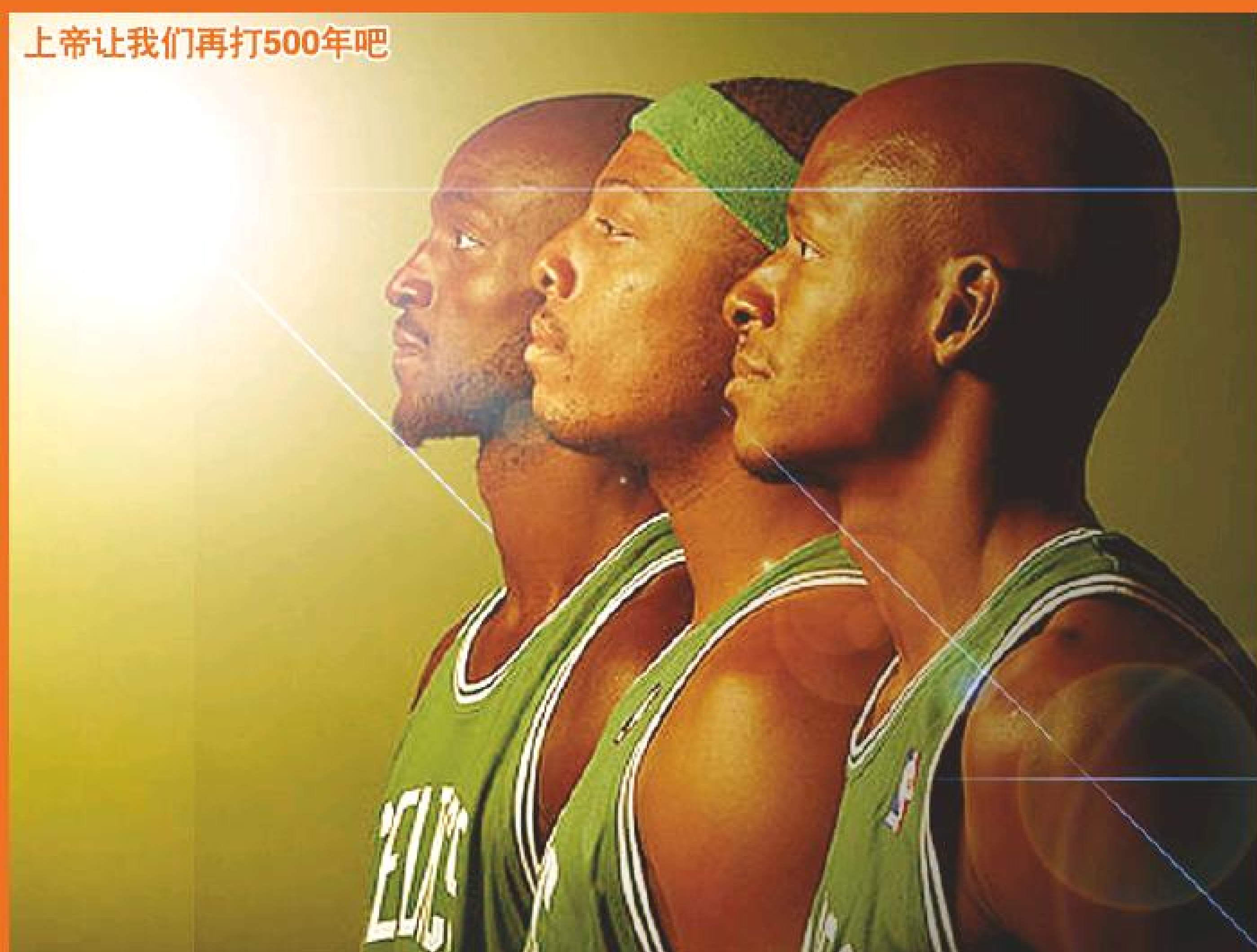
虽快船誉为空接之城，但其内线依然是防守强攻击弱，看着拥有霍华德身板和乔丹名字的德安德烈·乔丹场均7.5分未免有些心寒，再加上老迈的马丁和蒙头抢篮板的埃文斯，快船的内线只能靠格里芬苦苦支撑，一旦有一天格里芬玩腻了扣篮研究起远投来，那快船的内线将要告急。

波士顿凯尔特人 钢铁般的意志

冠军相：★★☆

凯尔特人三巨头在2007-08赛季前走到一起，当时，隆多还是一个未被证明的年轻控卫，后来他变成了一个三届全明星，这是当初已经为三巨头花费太多金额的凯尔特人捡到的大便宜。现在隆多用那近乎恐怖的助攻数据带着已经走到职业生涯末期的三老不断前进，这一点所有人都心知肚明。尽管皮尔斯是个11刀都砍不死的男人，尽管雷阿伦是个扛着NBA三分纪录的男人，尽管在这个大个子稀缺的年代加内特依然顶尖。但“三巨头”真的老了，他们的青春就像奥尔巴赫指尖流过的一缕缕青烟，弥漫在空中，然后消失的无影无踪。跟他们的青春一同逝去的，还有绿军的第二冠希望——这是他们踏入这个联盟的第一天起，就再也没有变过的目标。如果有一天三老愿意降薪，那凯尔特人将会是另一番景象，或许到时三老还打着先发，但一定有着一群强力的板凳，又或许球队引进了新生代巨星，他们打起了替补。但不管怎么样那时的凯尔特人不会再被别人称为明星养老院。

上帝让我们再打500年吧



弱点二：

在这次季后赛里，不管是老鹰的史密斯还是热火的詹姆斯，都是一等一的身体和技术完美结合的锋线人物，一次次用突破冲击凯尔特人的防线，老迈的皮尔斯是否还能够防得住。

弱点一：

三老的体力和健康是否吃得消高强度的季后赛，他们要过的关卡都不容易，先不说热火和公牛，哪怕是老鹰都不是好啃的骨头，他们有着凯尔特人所没有的优势——年轻，有活力。我们只有不断祷告三老千万别伤着。



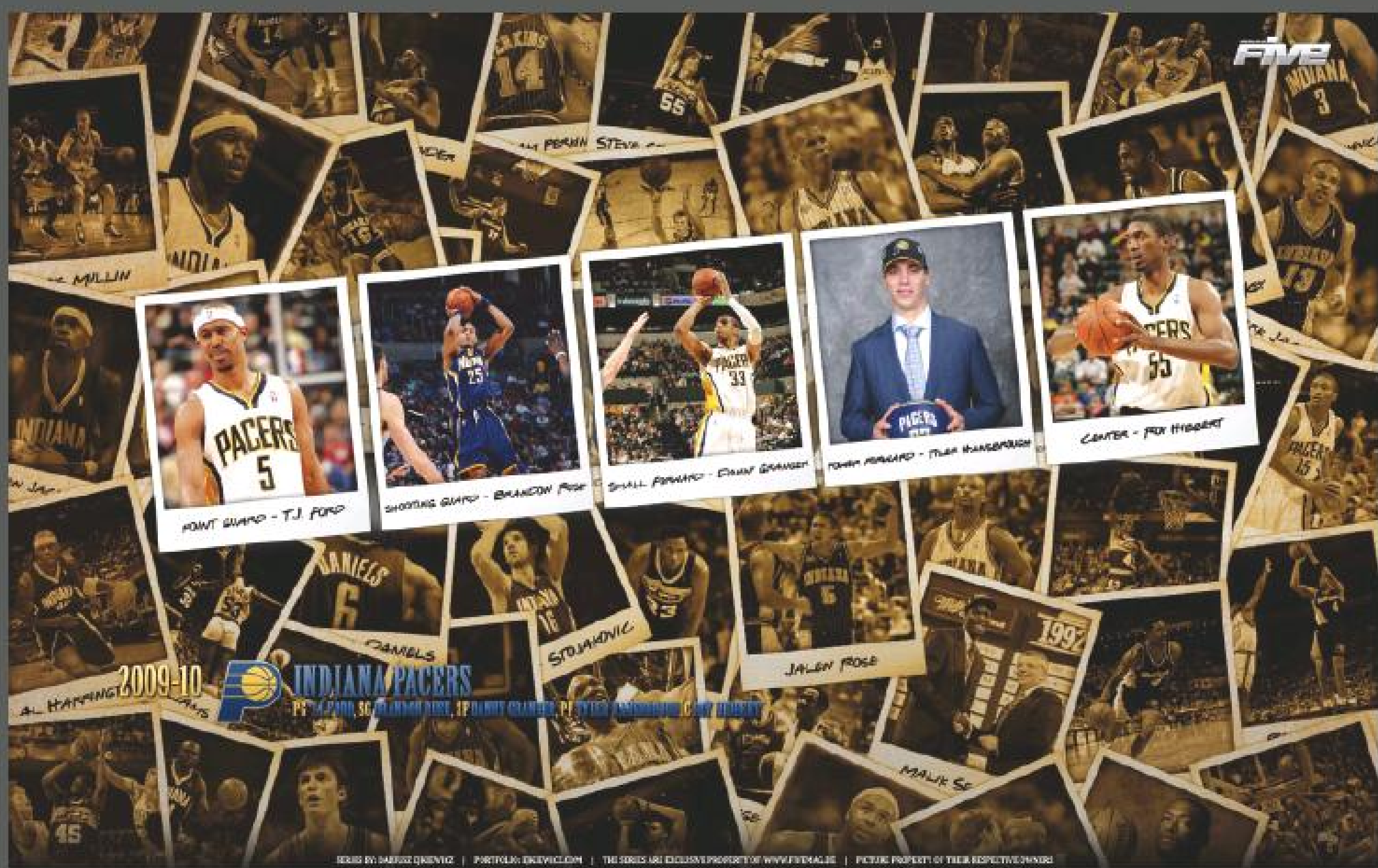
弱点三：

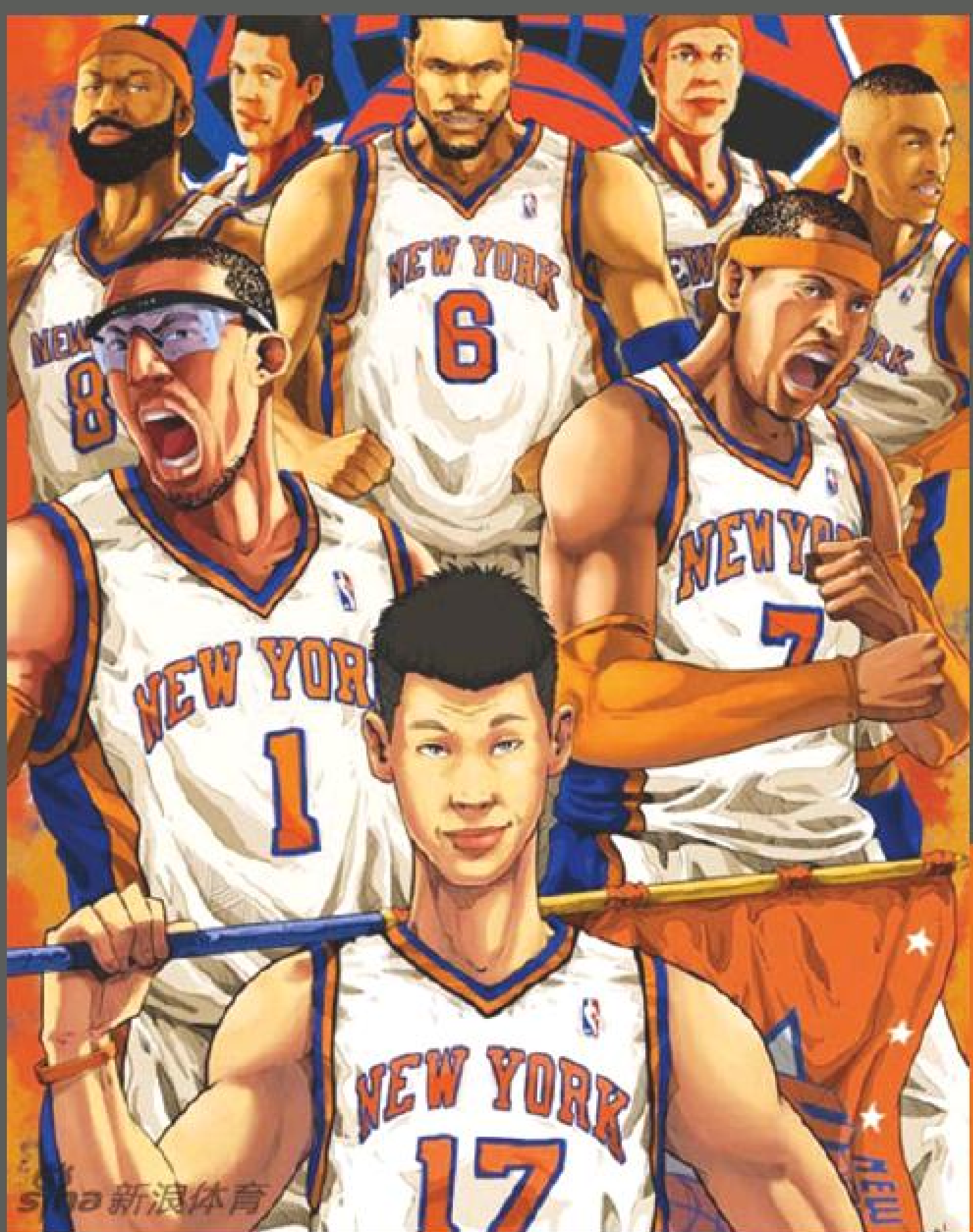
隆多的助攻已经冠绝联盟，这个赛季的中投也有了明显的提升，但还不能和保罗、罗斯这样的顶尖后卫相提并论，更不说三分球的能力。再防守更加严密的季后赛，如果隆多没有一些稳定的进攻方式，就很难发挥自己的助攻特长。

印第安纳步行者 全民皆兵的威力

冠军相：★★

在经历了上个赛季季后赛和公牛的缠斗后，步行者向人们证明了他们不是昙花一现，缩水赛季他们用更优异的表现宣告了小市场也有强队。在取得一波七连胜后他们锁定东部第三种子位置，仅列公牛、热火之后。如果从得分这一项上来看，步行者主力阵容中没有超级明星，也没有像哈登、特里、克劳福德这样的超级板凳杀手，但结构非常合理。经过三年卧薪尝胆，伯德兑现了自己当初的承诺：他一手打造的复兴计划，为步行者塑造出了光明前景。这支低调的队伍不管从星相、城市还是打法都不受媒体亲睐，这让他们本赛季上ESPN或是TNT直播的机会大为减少。也许正是这样他们才能专心打球，取得如此优异的成绩。





达拉斯小牛

冠军相：★☆



失去泰森-钱德勒让小牛的内线实力削弱不少，好在他们还有海伍德作为备胎，奥多姆来了又走貌似有点坑爹，上赛季总决赛MVP诺维斯基是小牛的绝对领袖。尽管“德国战车”已经32岁，但他的竞技状态仍然维持在一个非常高的水准。从某种意义上讲，德克是小牛上赛季夺冠乃至新赛季卫冕的最大倚仗，他那招牌式的“金鸡独立”式投篮堪称联盟一绝，是小牛最宝贵的无解杀器。

纽约尼克斯

冠军相：★☆

尼克斯队本赛季打得起伏比较大，林书豪的诡异爆红让尼克斯瞬间成为季后赛新宠。如果他们能够继续保持最近的不错势头，如果林书豪能够及时参加季后赛的话，根据安东尼赛季末的抢眼表现，一定能够扛起球队领袖的重担，那尼克斯队成为黑马的可能性是比较大的，而且他们也有可能在季后赛当中成为一股搅局的力量。



质量效应3装甲拾荒指南

质量效应3的盔甲大部分是可以从商店里直接购买。但是，作为一个勤俭节约，支持环保的玩家，天然会选择在野外做任务的时候“顺便捡到”护甲的部件。正所谓，走过路过不要错过。这篇攻略特别适合收集癖和喜欢免费福利的玩家。

Ariake Technologies套装

部件	属性	拾取任务	具体地点
护手	+10%近战伤害	主线任务：火星	从室内回到户外前，打开第一扇门的控制台旁边。
护肩	+10%近战伤害	Attican Traverse: Krogan Team	在大洞穴的底部的楼梯上一个克洛根人旁边。
胸甲	+10%近战伤害	未发现	完成主线任务神堡II，在神堡Presidium Commons的商店Kassa Fabrication购买。
腿铠	+10%近战伤害	N7: Communication Hub	主结构最底下。
套装属性：每件装备各+10%近战伤害			

Armax Arsenal套装

部件	属性	拾取任务	具体地点
护手	+5%武器伤害 +10%爆头伤害	N7: Cerberus Attack	火炮控制台附近有两条斜坡。走距离控制台较近的那一条，走到底，它在墙下。距离较远的那条是出去的路。
护肩	+5%武器伤害 +10%爆头伤害	Priority: Palaven	临近General Corinthus基地的一个帐篷里，武器架旁边。
胸甲	+10%弹药能力	Rannoch: Admiral Koris	走Jamming塔的右半边，在一台高射炮边的箱子上。
腿铠	+10%弹药能力	Priority: Sur'Kesh	扫描确认身份后，进入一个两层楼大房间。它在一楼正对入口的第一张桌子上。

Hahne-Kedar套装

部件	属性	拾取任务	具体地点
护手	+10%武器伤害	未发现	完成Priority: Sur'Kesh任务后店售。
护肩	+10%武器伤害	未发现	完成Priority: Rannoch任务后店售。
胸甲	+10%武器伤害	Tuchanka: Turian Platoon	第二次面对大飞鸟收割机（harvester）后，从左边的一个台子跳下去。
腿铠	+10%武器伤害	Priority: Palaven	进入第一个基地，笔直走到底的一个战斗帐篷里。

Kassa Fabrications套装

部件	属性	拾取任务	具体地点
护手	+10%护盾	Priority: Rannoch	随着流程在Geth基地中用管子和箱子攀爬到中层平台，一堵黑色链门样墙壁下面。
护肩	+10%护盾	未发现	店售。
胸甲	+10%盾再生速度	Priority: Mars	到户外后，一个撤退的梯子旁边，很明显。
腿铠	+10%护盾	Arrae: Ex-Cerberus Scientists	一进入医疗实验室，有显微镜的那房间，往右边找。



Kassa Fabrications胸甲位置



Kassa Fabrications护手位置

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Rosenkov Materials套装

部件	属性	拾取任务	具体地点
护手	+10%异能回复速度	Tuchanka: Bomb	清理完第二片场地，在护盾发生器右边的一个昏暗墙角。
护肩	+10%异能回复速度	Priority: Horizon	激活水泵抽干水池后，爬下楼梯，继续往里，一扇门旁边。
胸甲	+10%异能回复速度	N7: Fuel Reactor	在最后的提取点的右边。
腿铠	+10%异能回复速度	未发现	完成Priority: The Citadel Ii任务后店售。

Serrice Council套装

部件	属性	拾取任务	具体地点
护手	+10%异能伤害	未发现	完成Priority: Thessia任务后店售。
护肩	+10%异能伤害	Kallini: Ardat-Yakshi Monastery	第一次和Samara和他女儿对话后进入的房间，往右边找。
胸甲	+10%异能伤害	Grissom Academy: Emergency Evacuation	下载生物放大器接口的房间后面，一间破碎的房间，往左找。
腿铠	+10%异能伤害	Priority: Cerberus Headquarters	爬上楼梯，看过场动画后，在一片废墟中一个医疗台子上。


Rosenkov Materials护手所在的位置非常暗，要仔细找找


Serrice Council腿铠位置

头盔散件

部件	属性	拾取任务	具体地点
Capacitor Helmet	+10%盾再生速度	N7: Cerberus Abductions	出27号建筑，沿着墙壁走，第二个转角，垃圾桶边。
死亡面具	+10%近战伤害	Priority: Tuchanka	护航车队被飞机拦截后，残骸附近死去的友军身上。
Delumcore Overlay	+10%武器伤害+5%爆头伤害	Priority: Cerberus Headquarters	着火的医护站，一根CES柱子的背后。
Mnemonic Visor	+5%异能回复速度 +5%异能伤害	Grissom Academy: Emergency Evacuation	看到学生们被枪杀后，走右边的门，笔直走到墙，左边的沙发上。
Recon Hood	+10%武器伤害	Priority: The Citadel II	关卡的第一部分，遇见Bailey后左边第三个房间。一间卫生间里。
Securitel Helmet	+5%生命+5%护甲	Priority: The Citadel II	从电梯里出来后，一扇锁住的门的右边的房间里。
Sentry Interface	+10%护盾	Priority: Sur'Kesh	扫描确认身份后，进入一个两层楼的大房间。走到底，往右，过梯子，往左，右手边的长凳上。
Umbra Visor	+10%异能伤害	Priority: Thessia	降落后不久，在第一次遇到Kurin中尉的院子里。



Umbra Visor在一堆弹药旁边，应该是不会错过


Delumcore Overlay有点像反派眼镜人带的那副眼镜，属性也不错，就是位置不太好找



阿玛拉王国·惩罚

成为干掉海贼王的男人！死亡凯尔 BOSS战要诀

《阿玛拉王国：惩罚》新近推出一款DLC，内含十几个任务，三小时左右的主线情节和一些新装备，这对于已经探索完整个大陆完成了那一系列史诗般的游戏本体主线情节的玩家来说无疑是一个新的亮点。



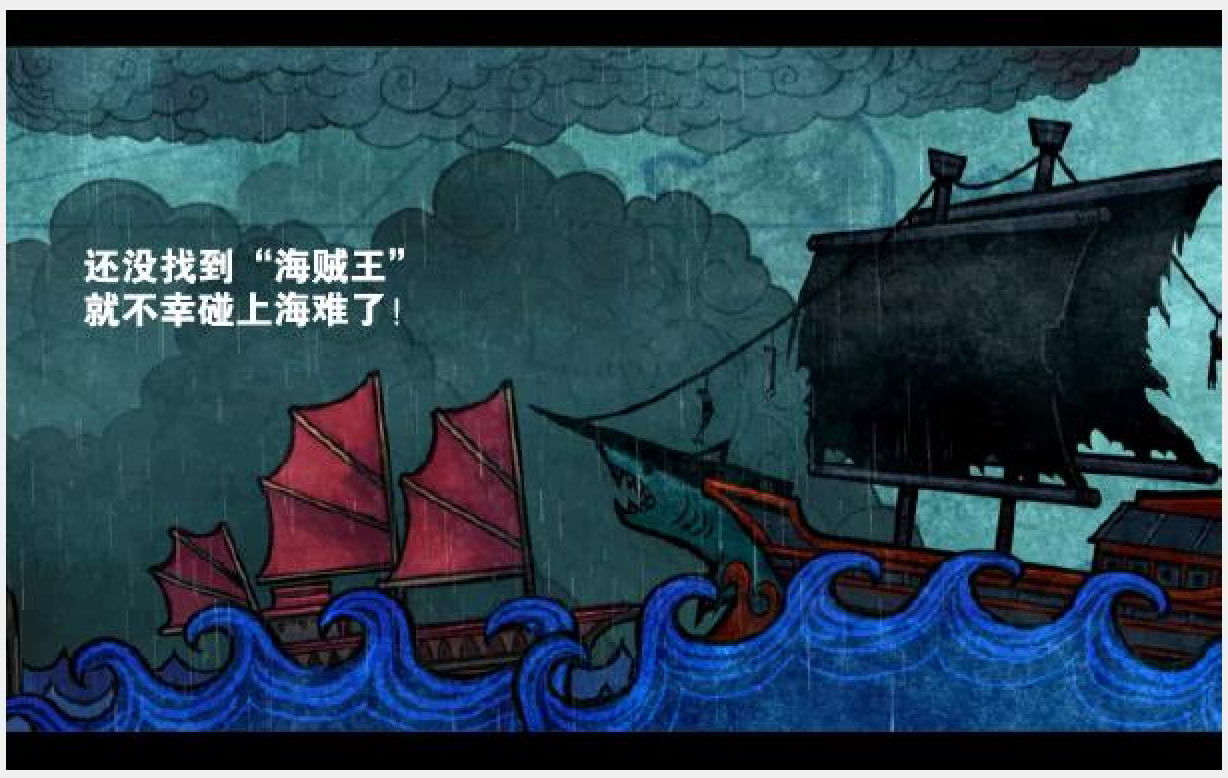
看地图，绞架之末这地方不小啊！



可恶！我是要成为海贼王（哦不！是战翻海贼王）的男人，怎能死在这……

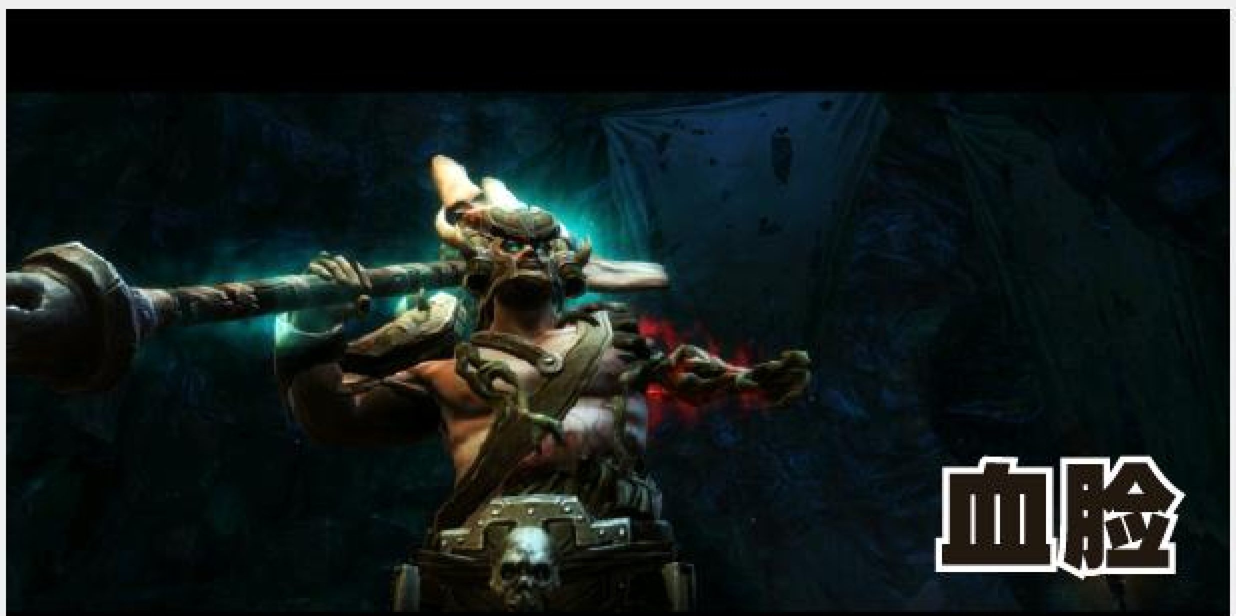
故事的情节很简单，在把那条肥胖多动症的巨龙踹回老家后，我们那位阿玛拉大陆史上最凶残最无聊的主角每日优哉优哉无所事事，不是调戏下这边树林里的库多兽就是去那边找强盗土匪聊聊天，过着极度缺乏紧张感和使命感的日子，突然有一天，主角听见了上天的感召，福至心灵的预测到在拉什的酒馆里有人需要我们主角大人的帮助，立刻动身前往展开一段新的旅程！

果不其然，拉什酒馆里一位海军资深舰长正在召集冒险者前往绞架之末这个荒岛，追杀传说中不老不死的海盗“死亡凯尔”和他臭名昭著的水手“吊死者”们，这种需要极大爱与正义还有使命感的任务当然义不容辞地落在了我们的主角身上！



还没找到“海贼王”就不幸碰上海难了！

DLC流程不长，但是其中几场BOSS战对于游戏前中期的玩家来说稍有挑战性，而且战利品很可观，就让我来为你一一解析如何成为战翻海贼王的男人吧！



血脸

血脸和阿玛拉王国中大部分巨大体型怪物一样拥有着几种典型的攻击模式。其一是突进，以本身为圆心小范围的震退，和大范围的无死角攻击，但是其本身的防御似乎并不算高，可以理解为第一个出场的小BOSS总是要和蔼可亲一点么。另外两个技能都是无死角的360度攻击，前者会非常无节操的露出下体做出一个蹲马桶的姿势，后者则会一面大喊“德玛西亚！”一面挥舞着手中的大棍子旋风斩过来，对于这两种技能都还是躲开为妙。

攻击要诀 对于突进这种长距离冲锋的攻击，大部分人都会选择在攻击发动之前滚动或者闪现躲避

开，但是血脸的冲锋有少许不同，他并非是从冲锋动作开始时就确定好撞击方向，而是跟踪型的，也就是你说你可以用一个翻滚让食人魔的冲锋去撞墙，但是血脸可是会跟着你翻滚的方向转弯少许然后坚定不移的爆你菊花。所以必须在冲锋至最后一瞬时再躲闪，好在这招的伤害并不算长，完全可以开个无硬直技能后硬扛下来换几刀重击给他作为精神损失费。而两种360度的攻击也有一定区别，其区别在于前者攻击范围小，后者的冷却时间非常长，利用这两点就能轻轻松松的解决掉血脸。



耳语女巫

真正意义上的第一场血战，身手灵活，还时不时的召唤出不死军团来助阵，更要命的是每隔一段时间就会跳上高台放定向的魔法飞弹，唯一方便我们下手的施法时还是无硬直的霸体状态。如果真的要给予耳语女巫评级的话，这是仅次于死亡凯尔后第二难的BOSS战。

因为本身自带施法霸体，所以耳语女巫施法时如果自己血量不多还是不要上前以命换命，找个安全的位置举起你的盾牌为妙，那些到处四散飘逸的召唤物么，在她跳上高台时就可以趁机清理掉。

攻击要诀

要记住，我们最好的攻击时段不是耳语女巫施法时，而是施法完成后进入普通攻击模式的时候，这个时候的耳语女巫可以打断，可以挑飞，可以无限连击，如果节奏掌握的好你甚至可以用自己熟悉的武器开开心心的无限浮空连击到终结，所以我们需要在她进入普通攻击之前就清理掉那些可能威胁到你连续技发挥的召唤物，然后再专心对付耳语女巫。



准男爵

作为最后一个登场的死亡凯尔三位手下中的一员，准男爵本身有着极强力的技能，冰火风三系法术皆为精通，同时分身为三，也就是说他可以同时招呼一个大火球、一道闪电和一个冰锥子砸到你的脸上，但是你最多只能砍中他其中一个分身。

但是有个喜讯可以告诉你，这三个分身是共享同一条血槽的，而且准男爵防御很低！可不要高兴的太早，法术本身附带的打断效果会不停的打断你的攻击动作，让你无法形成有效连击也就是这场BOSS战的难点所在。

作为浮空流的狂热喜好者，作者本人从来都是对那些巨大体型和半漂移状态的敌人最为痛恨的，因为没办法一剑挑上半空后后续一套华丽的连击，虽说天下武功出墙角……啊！说远了，准男爵看似强大的背后隐藏着一个致命的弱点，那就是人数！

最佳攻击时机

作为完成阿卡拉赐福仪式的围观者都会加入这场战斗，因此战斗打响后千万不要第一个冲上去，而是让这些NPC带头进入战场，虽然这些NPC的攻击都是可怜的1，但是他们打断对方攻击的效果还是存在的，你完全可以像个收庄稼的农夫一样，等他们把准男爵打出硬直后出手用一套连招简洁有效地结束战斗。





死亡凯尔

死亡凯尔作为DLC的最终BOSS自是不用多说的，皮糙肉厚打人痛，同时不能免俗的还有一堆召唤物跟着形影不离，总之一句话，非常头疼。

死亡凯尔本身并没有多少可以一击必杀或者镇得住门面的强力技能，大部分都是以平砍的方式攻击，但是他木遁脱离战场时有一个小范围的伤害，经常会让人砍着砍着就措手不及挨一下，外带小怪的各处骚扰，开霸体一路强力连击直接送他回去似乎是个不错的选择，但是每次打掉他三分之一左右的HP时又会施展木遁逃离战场留下一群召唤物和你周旋，清理完后再召唤一批。

攻击要诀

大范围的杀伤武器和无硬直的霸体技能是这场战斗的首选，弧刀和大剑都能很好地完成范围伤害的需求，或者直接一道五雷轰顶先清理掉小怪然后抓紧时间攻击死亡凯尔磨掉他的生命值。等他遁地逃走后再慢慢和他召唤出的第二批召唤物纠缠，如此反复两三次也就可以很轻松的开启QTE终结掉船长大人了。

总结

虽然依靠原著所打造的海岛风貌和各种明暗线纠缠的故事情节非常明晰动人，对于那些已经通关了主线情节，人物40级拥有多套传奇装备的老鸟来说，绞架之末的挑战性着实不高，甚至可以一路奔放的狂点鼠标左键虐过各个BOSS战。但对于尚在游戏中期苦苦挣扎的新玩家来说，这部DLC实在是个不可多得的好去处，海岛上大部分的野怪都是人型不死生物，可以浮空，攻击节奏也很好掌握可以轻松防守反击，BOSS战的流程也或多或少的有些流程化，海量（可以说遍地了）的宝箱和大量锻造草药的素材，外加BOSS战100%掉落的三把紫色武器和两张全新的命运卡片，都能很好的补充处在游戏中期玩家的行囊。


新种类的怪物又如何?


易……易莫急……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型 MMOTPS	运营公司 空中网
目前状态 公测	
官方网站 wot.kongzhong.com	

将打炮进行到底！坦克世界

7.2版本更新 铁甲红流来袭

真的是久等了，坦克世界终于在4月12日迎来了7.2版本的更新。本次更新，确实变化非常之大。闲话少说，让我们来看看。



新的乘员技能

新版本添加了很多乘员技能，但毕竟每个乘员所持技能有限，原有的技能也很实用，如何取舍值得研究。

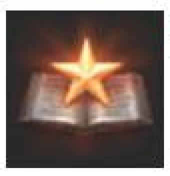
车长

历练勋章是勋章系统的组成部分之一，该系统设计的初衷是为了平衡RMB与非RMB玩家实力，从而实现两者相对公平。只要玩家完成指定的任务，就可以获得勋章（成长勋章、历练勋章、战争勋章、团勋章、国战勋章等），勋章可以兑换各种不同品质等级的物魔攻防装备、药品、货币、材料、坐骑、称号等实用道具。不同勋章的获取方式不同，兑换道具也不同，可以根据自己的喜好和需求进行自主选择。



多面手

车长学习了所有技能之后，就可以在其他车组成员阵亡后，接替该名成员继续操作坦克，车长顶替的成员越多，工作效率就越低。



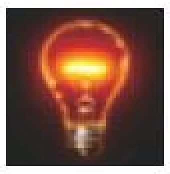
老兵

除车长以外的所有乘员都获得额外的战斗经验，车长的老兵技能越高，成员获得的额外经验越多。



鹰眼

该技能提高视野范围。如果观察设备损坏，这个技能也可以让其对观察距离的影响降低。



战场直觉

车长能获知自己的坦克是否已经被发现。界面上一个隐藏的指示标志会在被发现的时候亮起。直到再次隐藏时才会熄灭。



坦克专家

瞄准车辆时，会列出该车辆损坏的零件。



被发现后会亮灯

车长新技体验能中效果最明显最直接的就是“战场直觉”。这个技能非常实用，特别是在开阔的地势蹲草丛打黑枪时，从前我们都是凭借经验来判断开炮或移动之后是否被敌人发现，但是现在我们有技能了。让我们把黑枪的猥琐境界发挥到极致吧！不过要注意了，技能是要到100%才有作用的。

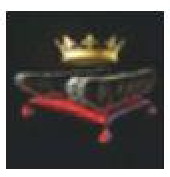
“鹰眼”对于高视野的坦克来说也是很好用的。

驾驶员



快速转弯

提高坦克的转向速度。



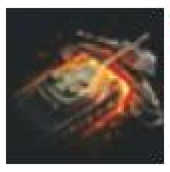
如履平地

降低地形对速度的影响。该技能能加快坦克行驶在土地等地形上的速度并减少加速所需时间。



强化驾驶

降低火炮因车辆移动造成的准星扩大，但对车辆转向造成的准星扩散不起作用。



专注撞击

增加对敌军车辆的撞击所造成的伤害，并降低其他玩家撞击自己车辆所造成的伤害。该技能对队友和不能移动的车辆不起作用。



引擎保养

引擎不再漏油。降低起火几率。

驾驶员技能各有千秋，对应不同的车辆，选择不同的技能。

例如：

装甲厚的坦克可以选择快速转弯，使手动跳弹等操作更容易，从而达到更高的生存性。

速度快的坦克可以选择如履平地，让行驶速度更快，从而更快的抢占有利地形。

吨位大的坦克可以选择专注撞击，在顶牛的时候有更高伤害。

容易坏引擎烧引擎的苦逼孩子，还是选择引擎保养吧。

炮手



炮术大师

降低受损火炮的准星离散度。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。



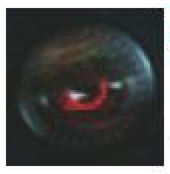
致命一击

增加对组件和乘员造成致命伤害的几率。该加成在使用HE弹时不起作用。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。



人工稳定

降低炮塔旋转造成的准星离散。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。



复仇女神

当对方车辆在以你炮口为中心的一定范围内被点亮，将延长被点亮时间。如果多个乘员都拥有这个特性，只有训练度最高的那个乘员起作用。







炮手技能最实用的莫过于“致命一击”，除了自行火炮之外，阿宅想不出什么坦克不需要这个技能。击伤乘员能够影响乘员的发挥，击伤重要组件不但影响性能还能达到更高伤害。

装填手



规整弹药

增加弹药架耐久度。如果多个乘员都拥有这个特性，只有训练度最高的那个乘员起作用。



爆发装填

当装填不同类型的炮弹时，有几率瞬间装填完毕。装填环进度走完之前，只可能有一次瞬间装填。如果多个乘员都拥有这个特性，只有训练度最高的那个乘员起作用。



破釜沉舟

当车辆血量降到10%以下时，加快装弹时间。如果多个乘员都拥有这个特性，只有训练度最高的那个乘员起作用。只有训练度达到100%时才能激活此特性。

装填手技能也同样很有针对性，童鞋们可以根据坦克不同的特性，选择不同的技能。



通讯手



技术专家

增加无线电信号范围。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。



声纳

增加视野范围。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。



中继电台

增加你的信号范围内所有友军车辆的信号范围。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。



最后的电波

若你的车辆被毁，而电台操作员没阵亡，则会继续在一段时间内发送敌军坐标。如果多个乘员都拥有这个技能，只有训练度最高的那个乘员起作用。

阿宅认为除了“声纳”和“最后的电波”,其他通讯手新技能都是鸡肋。当拥有8级以上坦克的时候，你的无线电范围几乎覆盖全图了。当然，要玩的火炮等级不是很高，可以考录一下。

全员



兄弟连

如果所有成员都有这个特性，则他们的所有技能都获得增益。只有训练度达到100%时才能激活此特性。若有乘员阵亡，则该特性失去作用。

难道这就是传说中的搞基技能么？死一个人就失效，太坑爹了。

新的地图



里夫奥克斯

典型的美国小镇，以教堂为中心，商店、住宅放射状分布。颇有历史气息的街头海报，与散落在街道旁的老爷车都散发着浓郁的美国风情。

地图解析：

非常开阔的平原地图，由于2线相对比较远，所以一般双方主力都会在8线交火。H8的桥下是个很关键的位置，拥有视野的同时又可以避开对方火炮的弹道。当然，如果快车多的话，完全可以选择地势平坦且开阔的2线。



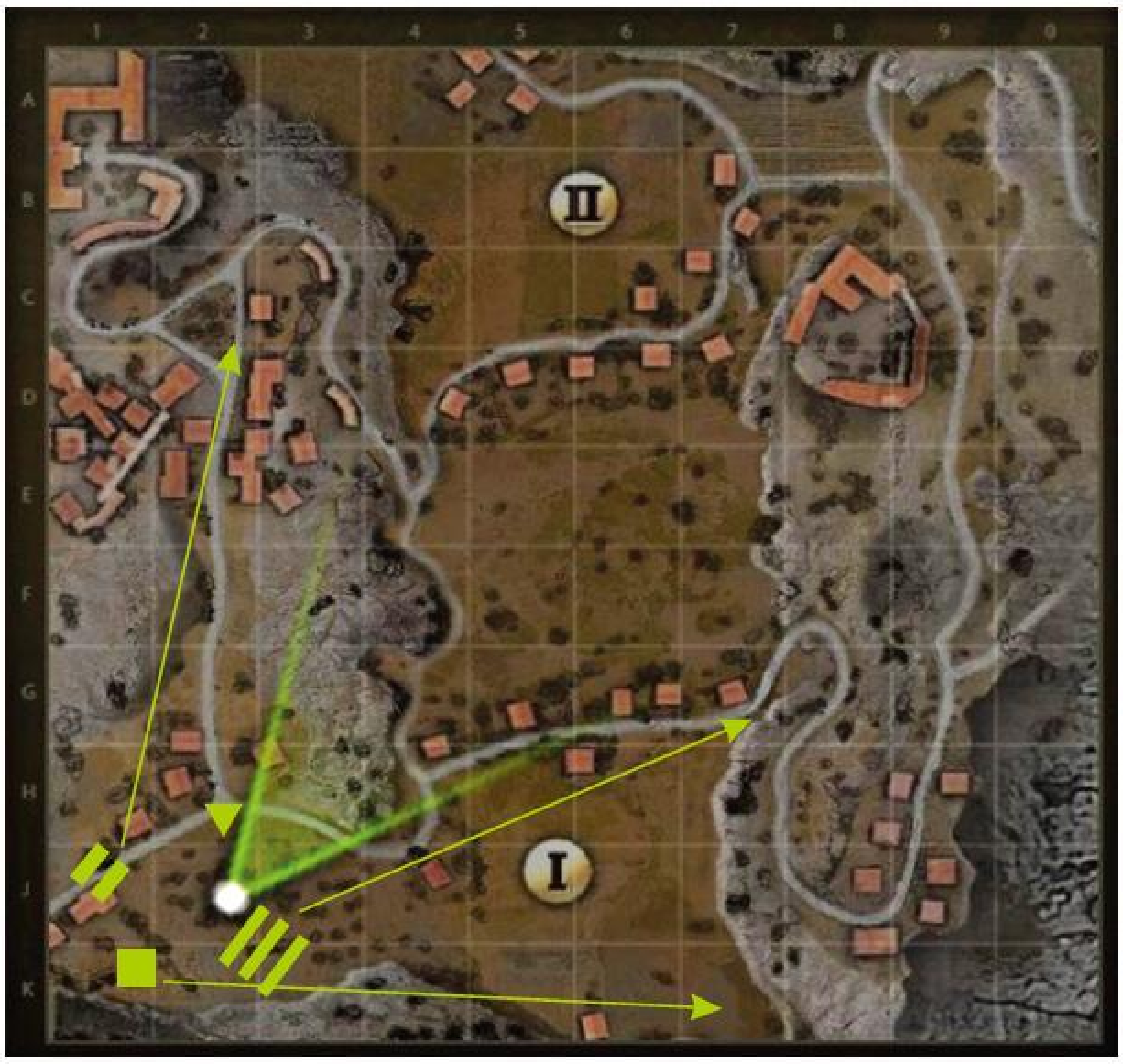
坎帕尼亚



位于意大利半岛南部、亚平宁山脉南麓、濒临蒂勒尼安海。山顶修道院和盆地中的民居相映成趣，整个小镇依山而建，完美融入到周围的景色之中。

地图解析：

这是一张非常之小的地图，隔着山谷就能看到对面的坦克，而山上的掩体也是很有限的。这张图的争夺集中在两侧的山脚下。双方重型坦克，一号位抢占G7、二号位抢占D4，而双方火炮需要尽快的到达7线和3线的谷底支援重坦。而中型坦克需要尽快的到达C2、H9为队友提供视野。双方的反坦克炮则要在出生点附近尽快消灭对面山上的中型坦克。



新的坦克

其实大家最关心的莫过于新型的坦克了。阿宅也是在7.2之前狠冲美系的重弹线，终于不辱使命，在更新之前买出来T30。这次二换四的更新措施，对玩家来说确实很赚。不但多了一辆9级TD和8级金币车，而且多了两个车位。另外，这次推出的C系8级金币车个方面实力也很强劲。



M103

为应对"IS-3威胁"，美国从1948年开始研制新型重型坦克，1953年正式定型为M103重型坦克。1956年正式列入美军装备序列，并开始装备美军驻西德部队。M103坦克最终使用者是美海军陆战队，一直使用到1973年退出现役。

参　数	
最大生命值	1850
车体装甲厚度（前/侧/后，毫米）	127/51/38
炮塔装甲厚度（前/侧/后，毫米）	127/127/51
最大速度（千米/小时）	34
转弯速度(度/秒)	23
炮塔旋转速度(度/秒)	32
最大射速（发/分钟）	5.5
平均穿透力（毫米）	269
平均杀伤力	400
观察距离（米）	390
通讯距离（米）	745

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

阿宅看了数据之后直接商店了，毕竟作为9级车实在是太脆了，即便穿深和输出频率不错。



T110E5

克莱斯勒公司研制的新型重型坦克被定型为T110，设计师为其配备了火力强劲的120毫米炮。但其设计经过多次的重大改变，整体布局都有很大变动。因为超大外形无法采用铁路进行运输，更无法通过阿尔卑斯隧道，而搁浅。

参　数	
最大生命值	2200
车体装甲厚度（前/侧/后，毫米）	254/76/38
炮塔装甲厚度（前/侧/后，毫米）	203/127/70
最大速度（千米/小时）	37
转弯速度(度/秒)	30
炮塔旋转速度(度/秒)	32
最大射速（发/分钟）	6.45
平均穿透力（毫米）	269
平均杀伤力	400
观察距离（米）	400
通讯距离（米）	745

目前对于T110的评价众多，褒贬不一。阿宅体验后感觉这辆坦克的开发空间很大。虽然各项属性都很中庸，但是往往中庸的属性才能应对各种敌人和环境，就像星际中的人族一样。

生存性方面：提速快、转弯快，能够迅速转移阵地，配合强大的前装甲以及宽大的履带，对射时“手动跳弹”的可操作性很强。

输出方面：相当高的穿深、相当快的装填和瞄准速度。虽然每炮的伤害相对苏德两系较低，但却更主动、更精准。在新炮手技能的支持下，收益将会更可观。

简易心得：不要主动顶牛，尽量拉开距离跟敌人正面对射，远距离加上手动跳弹，你就是神一般的存在。当然，因为火炮还是最大威胁，记得躲避。

T110正面几个不得不说的弱点，阿宅用E75的128炮做了下测试。



首下，几乎所有重坦的弱点。

炮塔观察孔，几乎所有重型的弱点

炮蹲与脸颊之间，也就是炮塔的前装甲，203毫米毕竟在10级车中算是脆的了。

炮盾上的弹孔其实是未击穿，不知道是不是显示的BUG。



WZ111

为彻底改变人民解放军坦克装备落后的现状，提高军队作战实力，中国领导人在1958年计划研制并量产WZ111重型坦克，以替代现役的IS-2重型坦克，可惜因技术原因搁浅。WZ111是中国自主研制的第一种也是最后一种重型坦克。

参　数	
最大生命值	1550
车体装甲厚度（前/侧/后，毫米）	130/90/60
炮塔装甲厚度（前/侧/后，毫米）	200/140/80
最大速度（千米/小时）	50
转弯速度(度/秒)	28
炮塔旋转速度(度/秒)	：26
最大射速（发/分钟）	4.8
平均穿透力（毫米）	214
平均杀伤力	390
观察距离（米）	320
通讯距离（米）	525

总体来说，WZ111跟IS-3的性能不相上下，各方面都比较平衡。虽然在8级HT中并不能傲视群雄，但作为一辆金币坦克，WZ111的性能确实有点变态，是一辆打钱好车。WZ111非常需要协同作战，如果落单，极差的视野会导致WZ111被人白白黑枪，无法发挥它的优势，这点大家切记。



其他车的改动

T30改为9级TD，各项数据变化不大。虽然减少了血量，但是在单排分房时，优势就体现出来了，不会像先前版本这么尴尬。

T34改为了8级金币车，减少了血量，加长了装填时间。虽然不再具备9级车的高输出，但是248的平均穿深却8级车中最高的，即便分到怪物房里，也不会没有输出。

法系各种型号的坦克全面降低了精准和血量，这对之前输出非常IMBA的法系来说，削弱确实很多。



游戏类型	2D回合制	运营公司	多益网络
目前状态	公测		
官方网站	sw.henhaoji.com		

神兵宝甲轻松强化

卦象系统详解

《神武》近期新内容“江湖奇缘”中推出了“装备卦象”系统，只需轻松一转，就可强化神兵宝甲，而且装备卦象的基础属性和效果是随机的，非常有可玩性。由于选择众多，很多玩家对属性的取舍比较迷茫，今天我们就来详细研究下《神武》的卦象系统，为大家排忧解惑。

卦象规律

首先科普一下，八卦是我们祖宗留下来的文化精华，八卦的最基本的单位是爻（音摇），“一”代表阳，“- -”代表阴，每卦又有三爻，代表“天、地、人“三才。八卦，即乾、坤、巽、兑、艮、震、离、坎。



装备卦象上乾下乾特效



装备卦象上离下离特效

《神武》中装备卦象图分为上八卦和下八卦，上卦和下卦两两组合一共能产生64种基础效果，这就是传说中的八八六十四卦。如果上下卦象相同，就会额外产生一个附加效果，共有8种附加效果。比如开出的卦象是“上乾+下乾”，会有一个基础属性：攻击+24，而且还会附加一个特殊效果：普通攻击击倒目标后25%随机追击下一个目标。

通过大量观察，逐渐发现《神武》的装备卦象系统中有如下规律：

“上乾+下（随机）”这一类属于加“攻击”的，共有8个，其中“上乾+下乾”附带特殊效果；

“上坤+下（随机）”这一类属于加“防御”的，共有8个，其中“上坤+下坤”附带特殊效果；

“上震+下（随机）”这一类属于加“灵力”的，共有8个，其中“上震+下震”附带特殊效果；

“上巽+下（随机）”这一类属于加“速度”的，共有8个，其中“上巽+下巽”附带特殊效果；

“上艮+下（随机）”这一类属于加“气血”的，共有8个，其中“上艮+下艮”附带特殊效果；

“上兑+下（随机）”这一类属于加“魔法”的，共有8个，其中“上兑+下兑”附带特殊效果；

“上坎+下（随机）”这一类有两种效果，一种是加法术和特技恢复，另一种是获得愤怒时额外增加，共有8个，其中“上坎+下坎”附带特殊效果；

“上离+下（随机）”这一类属于“增加自身技能伤害，或者减少他人技能伤害”，共有8个，其中“上离+下离”附带特殊效果。

其实不用刻意去追求全部的附加效果，重要的是找到适合自己职业的。除了常规条件外，还有两个条件需要注意下，其一是多件装备的基本效果在类型相同时最多三件有效，另外一个条件是多件装备的附加效果相同时只有一件有效。

第一个条件的意思是：例如我转出4件“上震+下（随机）”类的加灵力的装备，武器+10灵力，衣服+11灵力，鞋+8灵力，项链+12灵力，那么累加的灵力实际是10+11+12=33，取三个最大的计算，其他的不再计算。此外友情提示一下，转出三件相同的基础属性会获得一个成就！

第二个条件的意思是：例如我转出2件“上乾+下乾”：攻击+24，附加25%概率追击效果的装备，那么实际的效果就是：攻击+48，附加25%概率的追击效果。只叠加基础属性，不叠加特殊效果。

各门派适用卦象

针对以上的规律，以及不同门派的定位，很容易即可总结出各职业适用的装备卦象。



装备卦象上坤下坤特效



装备卦象上艮下艮特效



装备卦象上兑下兑特效

物理输出系

先转3件“上乾+下（随机）”加攻击的装备，累计+60攻击左右，并且碰运气看看能不能转出“上乾+下乾”的附加效果（普通攻击击倒目标后25%随机追击下一个目标），再根据职业定位转出3件加速度或加血防的装备，有特殊需求可追求加愤怒的卦象。

法力输出系



装备卦象上震下震特效

先转3件“上震+下（随机）”加灵力的装备：累计+30灵力左右，并且碰运气看看能不能转出“上震+下震”的附加效果（对敌方宠物增加装备等级/2+20的伤害结果），再根据职业定位转3件加血防类的，有特殊需求可追求加愤怒的卦象。



装备卦象上巽下巽特效



装备卦象上坎下坎特效

辅助系

辅助系的选择则多一点，一共有5类选择。

选择1：转3件“上坤+下（随机）”加防御的装备：累计+60防御左右；

选择2：转3件“上艮+下（随机）”加气血的装备：累计+150气血左右，运气好可转出“上艮+下艮”的附加效果——传说中的小愤怒（使用特技消耗愤怒减少10%）。

选择3：转3件“上兑+下（随机）”加魔法的装备：累计+450魔法左右，运气好可转出“上兑+下兑”的附加效果——进入战斗增加20点愤怒。



装备卦象成就：收化合放

选择4：转3件“上离+下（随机）”减少他人技能伤害的卦象，特别是转出“上离+下离”的特殊效果——30%无视任何物理反击效果，克反制。

其实“上离+下离”更适合物理系，特别是狮驼岭和天宫等物理群伤职业。



装备卦象成就：四象生八卦

选择5：转3件“上坎+下（随机）”增加法术特技恢复的卦象，特别是转出“上坎+下坎”的特殊效果——受法术或特技恢复效果增加10%。

封系

封系的选择主要是两个方向。

选择1：转出3件“上巽+下（随机）”加速度的装备：累计+40速度左右，特别是“上巽+下巽”的特殊效果明显——出手时10%机率速度提升10%。

选择2：转出3件“上坤+下（随机）”加防御的装备：累计+60防御左右，特别是“上坤+下坤”的特殊效果——封印与抗封印成功率增加5%。

特效组合

分析过了各职业适合的卦象效果，现在就来梳理一下那些组合起来战斗力超强的特效。


装备卦象成就：行思应一

封系组合

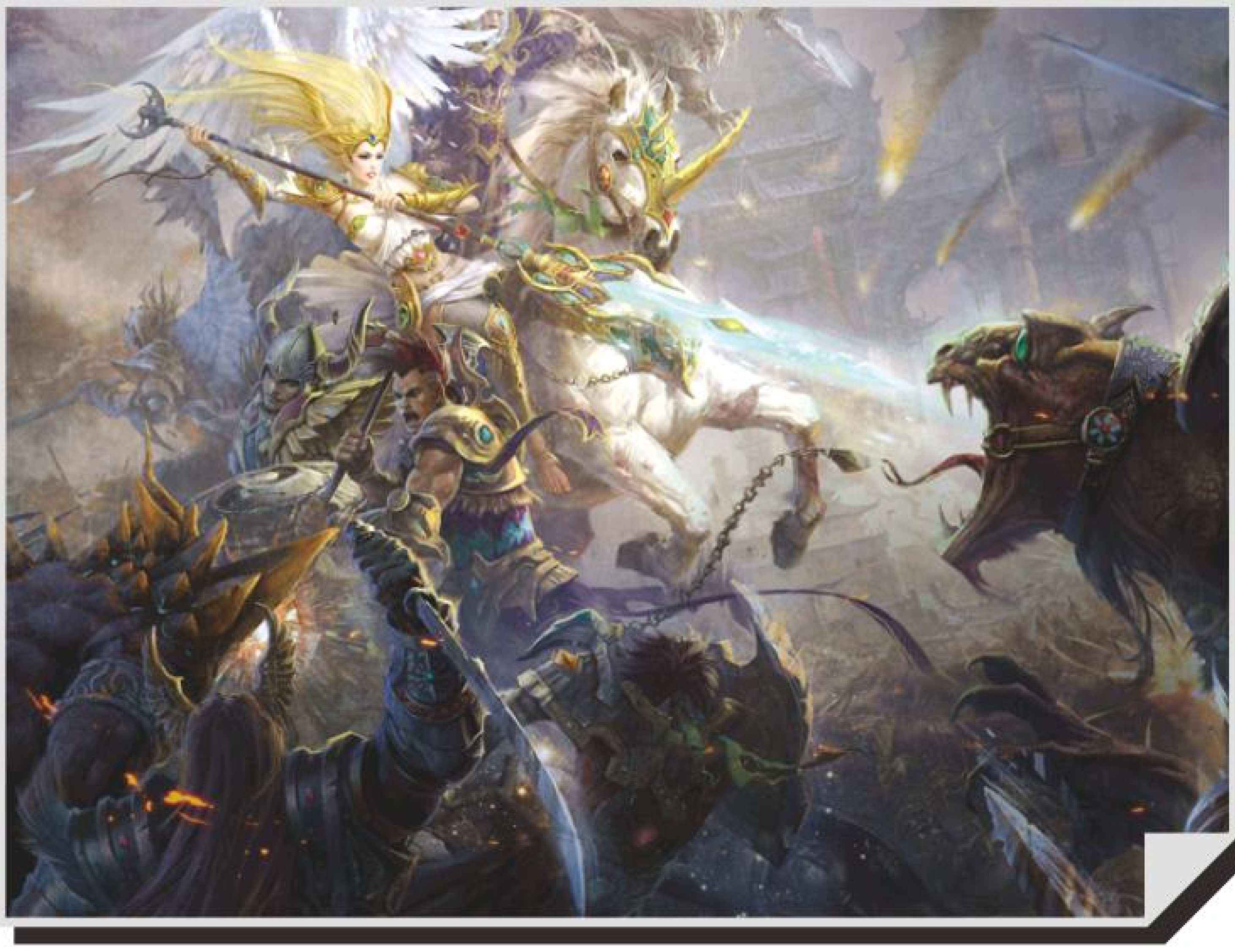
“上巽+下巽”出手时10%机率速度提升10%，而“上坤+下坤”则能使封印与抗封印成功率增加5%的效果！这种组合是很不错的，出手速度提高了变数，增加的封率相当于2.5级攻法修炼。

愤怒组合

三件“上坎+下（随机）”都是增加愤怒时额外增加X%+1，重点在于后面的+1；一件“上兑+下兑”能使角色在进入战斗时增加20点愤怒；至于一件“上艮+下艮”则能使用特技消耗愤怒减少10%；这五种卦象组合起来战斗力绝对变态，“上兑+上兑”进入战斗增加20点愤怒，三件“上坎+下（随机）”增加的愤怒按照平均计算的话：(4%+1)*3=12%+3，“上艮+下艮”使用特技消耗愤怒减少10%，外加愤怒腰带，就相当于减少30%的愤怒消耗。而进入战斗+20，防御+8(基础+5，卦象+3)，如果是喝酒的状态下效果就更明显了！例如醉生梦死是(10*10)*12%+3=123点，此时算上进入战斗的20点，20+123=143点，由于“上艮+下艮”或愤怒腰带的效果，什么特技都可以放了，起手一个大技能砸过去，无比爽快。

以上详细研究了《神武》的装备卦象系统，可以看出《神武》的装备卦象是一套相当有趣的系统，充分利用了古典文化中的八卦元素，既有很强的随机性，增加了可玩性，又有一定规律可循，万变不离其宗。如此易于入门、难于精通的系统才正是游戏的根本乐趣所在。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	3D魔幻	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	sgcq.wanmei.com		

战斗在英雄竞技场

《神鬼传奇》的PK战从来就不缺乏精彩。之前的五大职业：战士、刺客、法师、牧师、骑士，将DPS、MT、辅助等三项游戏攻防内容演绎得淋漓尽致，而随后加入的新职业“召唤师”，更是补充了早前五大职业在攻防上的遗漏。对于普通PVP来说，任何一种职业对抗其他职业的时候，都可以利用自身战斗特点并挖掘对方弱势来进行有针对性的攻击或防御。例如牧师对战骑士时，主要攻击策略就是“远距离输出+自我治疗”等。但是随着《神鬼传奇》越发注重团战，造成单一玩家要时刻面临多个敌人的局面。比如我们今天要详细探讨的“英雄竞技场”，就是目前游戏中最火暴、最激烈的6V6战斗！



全力以赴 应战强敌

解读“英雄竞技场”

每天下午14：30分开始，在4线服务器可以开始报名参加“英雄竞技场”PK活动，且15：00分准时开启。目前仅仅接受100级以上的角色报名参战，其实100级对于如今的游戏环境来说，也算是游戏角色刚刚走进成熟阶段。目前游戏限制20分钟内只允许进入一场“英雄竞技场”，并且每天最高限制进入10场。从这点设置来看，也就限制了部分玩家刷竞技积分的情况。这样的设定还是比较合理，体现出游戏的公平竞技。

不过这里有点要注意，就是加入房间之后的阵营选择，要根据阵营玩家和职业搭配来选，从而发挥出最大战斗力。

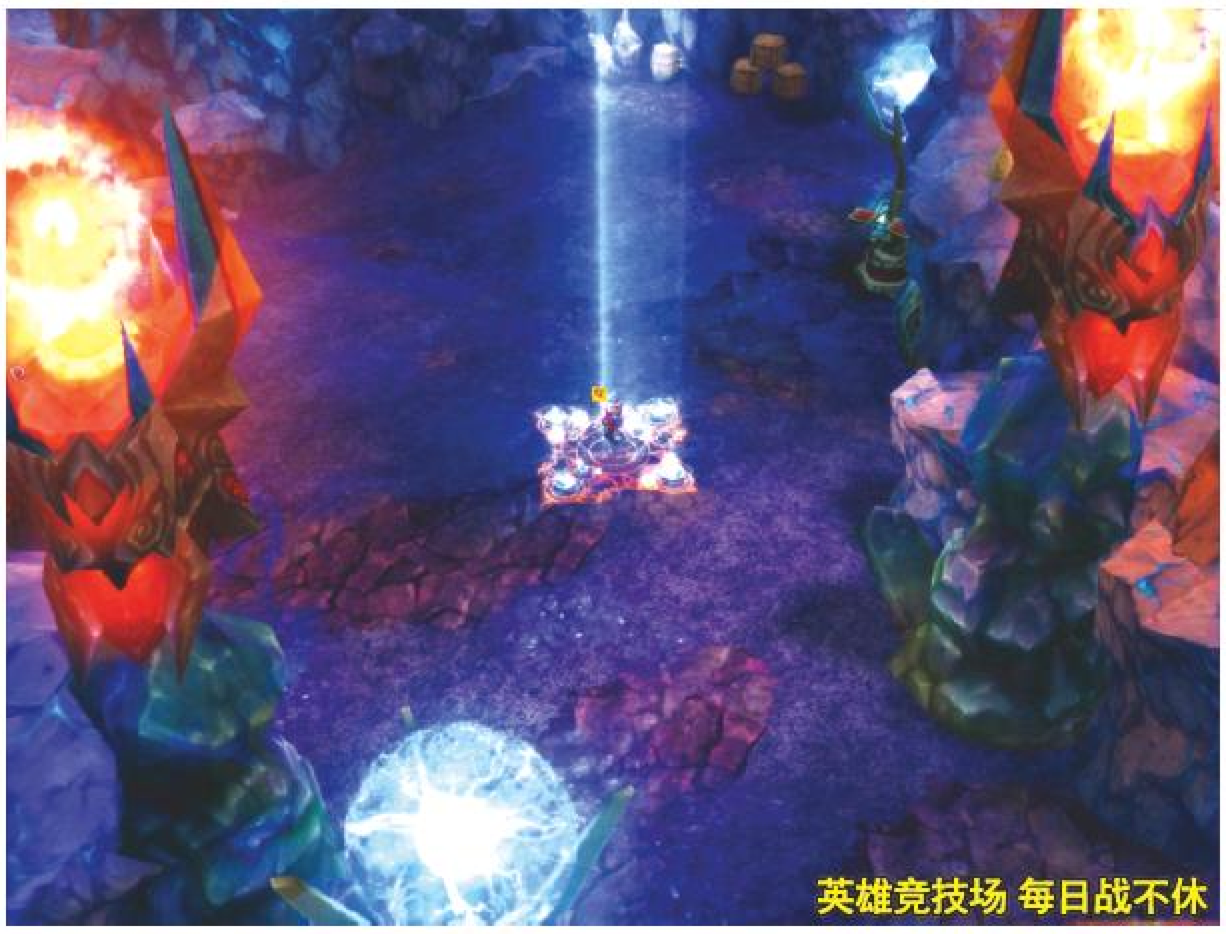
目前12人的英雄竞技场，最高以6V6的形式进行战斗，那么对6名战斗人员的选择，就要有一定的针对性。换句话说野队如何分配战斗力，是成败的关键所在。现在有很多人在研究如何进行战斗职业的搭配，最普通的战斗类型就是6人队伍对应目前的6大职业，但这个分配并不能完美突出队伍的战斗实力，而且每个队伍成员所要承担的战斗责任相对较大。换句话说就是要把自身的战斗特点发挥到极致。例如要求牧师有极高的治疗能力、骑士有绝对强悍的防御能力、刺客具有蛮横的爆发力。由于在英雄竞技场中，角色的所有战斗性能都被硬性规定，装备所体现出的各项能力加成将无法在英雄竞技场中得以全部发挥，加之队伍还是随机组成的，并不能有针对性地选择阵营与玩家组合。所以在英雄竞技场中，战斗实力的真正体现就是对技能运用的熟练程度，以及针对不同职业的战斗技巧和操作感的把握。



战略堡垒 庞大坚实

英雄竞技场战术策略研究

按照战斗形式来划分的话，英雄竞技场中的战斗主要分为：击杀敌方任意成员、抢占资源点并迅速获得资源、攻击敌方正在掠夺的资源。那么我们现在就针对这三种不同的战斗方法，来逐一进行下战术讨论。



英雄竞技场 每日战不休

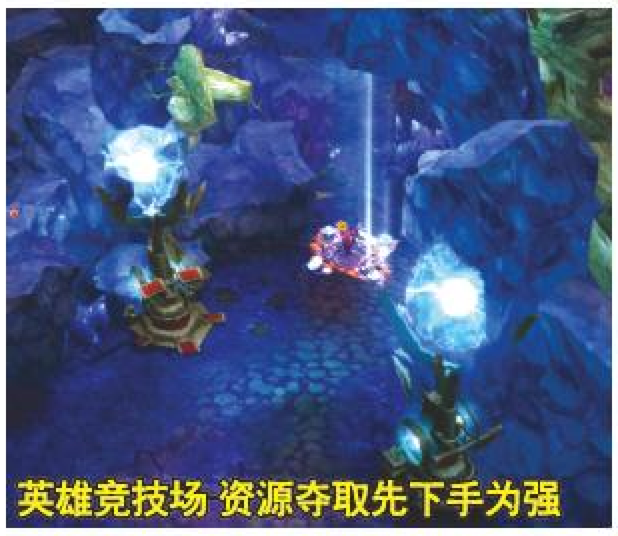
击杀敌方任意成员


霸气云宫龙坐骑

基本与普通PK没有太大的差异，但需要把握战斗节奏。当发生职业相克时，一定要注意回避战斗！虽然说死后可以复活，但这个牺牲就是无谓的牺牲。换句话说，由于在英雄竞技场中每个角色的实力被均衡，所以让我方克制敌方角色的人员去战斗，反而会有更加出色的效果。说白了，这就是“田忌赛马”的道理。而在围堵的过程中，各种免伤技能一定要提前开启，这里拼的不是谁能秒人，而是谁能控制战斗节奏。

抢占资源点并迅速获得资源

简单说就是对资源点的快速占领。要点之一就是要熟悉地图，知道哪条路线是达到资源点的捷径。第二点就是对资源点的防守！此时召唤兽的作用就体现出来了。让召唤兽自动战斗，一旦发现召唤兽HP减少，就立刻进入战斗状态，从而可以减缓因战斗判断而耽误的时间。在资源点防守中，最需要注重的问题并非全力歼灭敌人，而是牵制敌人的进攻步伐。也就是说如何快速积累我们的资源点，因为硬拼只能是消耗战，所以把消耗战转变成游击防守战，就至关重要。


英雄竞技场 资源夺取先下手为强


竞技场内的元素魔法建筑

攻击敌方正在掠夺的资源

也即骚扰敌人并抢占其资源点。依然是派出召唤兽进行前期攻击，然后观察敌对职业，并作出最有效的攻击方式。例如对手是采取风筝战术的远程职业，就要率先控场，牵制住他的战斗行进路线；如果对手是近战，那么就要根据我们的职业在控场、骚扰、硬性对抗中做出合理的选择。


女神战宠 实力非凡

战术运用的良策

第一，失去并非是失败。因为当敌人猛烈进攻的时候，迅速撤退是为了组织下一次有效进攻而做的准备；

第二，并非MT打头阵就为定理，在很多时候让DPS进行强攻骚扰，MT组织有效进攻可以更好地在战斗中后期保存实力；

第三，召唤兽技能要运用得体，尽可能地让召唤兽成为先锋攻击部队，要牢牢记住“召唤兽死、人还在，人死、召唤兽随之灭亡”的道理！总之，失去后的结果未必是失败！

各职业英雄竞技场战法


占据有利地形 赢得最终胜利

讲完战术安排之后，我们来看一看英雄竞技场当兵作战中，各职业的战斗技巧，以及战术安排与运用。

战士 从攻防角度来说，战士的PK相对其他职业来说长处不是很多。除了冲过去眩晕，利用短暂的控场快速实施攻击之外，战士的后续战斗能力较弱，特别是当战斗实力被平均以后，无法借助高性能装备来秒人，那么战士在英雄竞技场中的作用也就大打折扣。所以战士在这里更加适合群殴。也就是说当其他队员与敌人进行战斗时，战士来补刀。

骑士 骑士的作用依然是老一套，开无敌之后拉仇恨，充当肉盾。但是PK战斗不同于PVE战斗，敌人不受你挑衅的影响，所以说骑士更多的情况下是追着敌人打。凭借自己超高的防御和HP进行骚扰或者干脆充当防守炮灰队员。

法师 法师作为游戏中的打手，在英雄竞技场中被描述的非常强大。因为装备性能因素被和谐，基础攻击最高的法师就成为这场战斗中当之无愧的杀手。作为主DPS，在其他队员的掩护下输出就是法师的工作！记住，没蓝了不妨一死。

刺客 战士的不给力，成就了刺客在英雄竞技场中的辉煌。不过由于暴击石头、攻击石头的性能被和谐，所以刺客的高爆击效果在这里也不太明显。但作为主攻近战职业，刺客在攻击类召唤兽的辅助下，先控场再连续输出的作战方式依然霸气。

牧师 辅助职业在这里的作用并不是很大。第一点，战斗基本为团队战斗，牧师一定是对方首杀目标；第二，牧师的攻击力较低，在平衡角色性能之后，牧师体现出的强悍之处仅仅为辅助。所以说牧师在英雄竞技场中更多体现出的是帮助他人作战。

召唤师 玩好召唤师的玩家，一定是精打细算的玩家。群攻相当给力，虽然说加血不如牧师、攻击不如法师，但是有各种状态效果，团队BUFF和控场DEBUFF相当给力。但需要注意的是，召唤师的技能CD较长。也就是说如何合理安排技能顺序，怎样根据战斗场景判断技能释放的时机，就成为召唤师在英雄竞技场中取胜的重要技巧！


酷炫黑龙 无人能敌


业火云宫龙 女战神最爱

英雄竞技场，是一个很有意思的PK场所。相对来说在比较公平的环境下，单纯地去享受PK带来的别样精彩，绝对令人心情舒畅。输了，怪自己操作不利；赢了，去享受那份胜利者的快感。着实更加期望《神鬼传奇》能开放更大的战场，例如12V12，甚至说30V30！我们共同期待吧。



游戏类型	2.5D魔幻探险网游	运营公司	完美世界
目前状态	公测		
官方网站	shenmo.wanmei.com		

神魔大陆

暴风幻境后 五重空间生死之旅

这是一个时间与空间扭曲的位面，虽然虚幻却又真实。暴风军团企图通过暴风幻境将自己的军团传送至欧斯特大陆，重创盟军。由于暴风幻境后五关出现，请勇士们火速前往，并粉碎暴风军团的阴谋!

本次悬赏任务难度为：★★★★★

奖励如下：英雄级·一阶装备的剩余三件（武器、护肩、头盔）、英雄值（可兑换各种奖励）、永恒的宝藏

暴风幻境，早在去年就出现在克兰蒙多，只不过那时只有四重空间，来自异域的怪物虽然嚣张，但也被狮心骑士团一举歼灭。只不过这次出现的后五重未知领域让狮心骑士团也束手无策。当队伍中进来一位牧师，我们一行六人便前往自由港魔力之泉找到“马丁·布赛尔”，进入暴风幻境接受悬赏挑战。我们到底是什么样的组合呢？巨人守护布朗奇、人类战士本人、女血魔、精灵诗人、矮人火枪loli还有一个不爱说话的女牧师。



第五重空间第一层

第五重空间

“前方就是第五重空间，那里有个像树一样的魔物会喷毒气。大家小心点，我会努力为你们治疗的。”一言不发的牧师居然知道第五重空间。

当我们进入此空间的毒雾区域就开始持续掉血，还没喝几口血药，便被传送到了空间二层。此刻站在我面前的这个魔物的名字叫“树魔·埃尔夫”。

“快来救我，我动不了了。”树魔·埃尔夫使用死亡缠绕法术，将我缠绕起来。牧师一边治疗一边对布朗奇说：“快击碎毒雾中的魔根，找出解药给他喝了，不然30秒后，他将直接死亡！。”好兄弟布朗奇给我灌下药剂，魔根瞬间瓦解。此刻我一身冷汗，瘫在地上。



树魔·埃尔夫

“好危险啊兄弟，还好你没死。牧师姐姐，你怎么知道救他的方法呢？”布朗奇给牧师加了一个他自己都舍不得用的祝福状态，开始讨好牧师。

“我在第五重空间死过一个朋友。”牧师不再说话，背着权杖走在了队伍的前端。看着她的背影，我心里有些难受。

树魔·埃尔夫攻略

1. 树魔·埃尔夫在释放禁魔之盾后，会让攻击他的敌人迅速流失魔法能量。在牧师治疗不过来的情况下，不妨跳入一层的毒雾区域吃药恢复生命和魔法能量。

2. 当“树魔·埃尔夫”血量减少至一半，会使用死亡缠绕法术，被残绕的玩家不可以移动和施法。解救的方式是在30秒内喝下解药，击碎毒雾中的魔根。

第六重空间

第六重空间充满了强大的电场，“闪电之魂·吉尔斯”就站在电流中央。被电了好几次的女血魔站在“闪电之魂·吉尔斯”尸体身边，狠



闪电之魂·吉尔斯

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：不见不散洛里斯　编：小P羊　美：grass

狠的踹了他一脚，“让你电我，让你电我。”突然，他身下滚出一个宝盒，小萝莉忙上去捡起。

“哇，原来是个宝盒诶，我看看里面是什么。”火枪萝莉打开宝盒，只见金光一闪，一堆灵魂树叶子出现了。

“真棒，你可以在世界树之冠买好多宝贝了。”布朗奇有些羡慕地说。

女血魔白了一眼小萝莉，说道：“这箱子本该属于我，算了，不跟小孩子争。”

闪电之魂·吉尔斯攻略

1. 在打“闪电之魂·吉尔斯”时，它身体周围出现两种电压状态：“1”和“2”。

2. 要避免战斗过程中因电压相斥导致死亡，就要在BOSS身上出现“1”的时候站在蓝色电流里面，而BOSS身上出现“2”的时候则要立刻跑出蓝色电流区域，不然会触电身亡。

第七重空间

第七关重空间，布朗奇走在了最前端，只见房间里共有2个如同双生儿的魔物，她们俩告诉我们，她们是思想家，要通过这个房间不仅要战胜题目还要回答问题。在战斗时，牧师更是强调了这两个魔物的血量要保持平衡，不然战斗会失控。我和血魔一队打左边的魔物。布朗奇和诗人一队杀右边的魔物。火枪萝莉由于是群输出，她和牧师站在中间。在此期间，出现了一些带数字的灯在我们周围闪烁着。房间里有个男声传出，让我们做“加减法”，要求旁边小灯上面的数相加起来，等于大柱子上的数字！一会儿，2个魔物分别说开口说话，他要一些什么数字的灯，我们就留下相应的数字，满足魔物的需求，降低他们的戒备。这里神秘的小灯很脆弱，所以当灯出现的时候，小火枪萝莉一动不动坐着休息，而我们却全力输出，真是累人。


双生思想家之“提雅”


双生思想家之“亚希”


双生思想家

双生思想家攻略

1. 两个魔物的血量要保持平衡。

2. 出现数字小灯的时候，需要按照提示要求留下特定数字的小灯，让余下小灯的数字相加与柱子上的数字相同。

第八重空间

面对大批怪物，小萝莉举起火枪就闯入了怪物的海洋，将小怪和大魔物拉到了门口光圈附近。这个魔物看到我们众人，便释放了3只小怪物帮他。牧师说如果不能尽快将小怪物打死，会直接导致灭队。我吹起号角奋力击杀。与此同时，大魔物针对我们加持不利咒语，妄想解除我们攻击。

诗人弹起竖琴，轻声问道：“牧师，你是不是来过暴风幻境后五重


第八重空间：魔物之海

空间？我听人说，有一个队伍试图挑战这些魔物，除了牧师活下来，其他的都死掉了。”诗人停止了弹奏，抬头看了一眼牧师，“那个人不会就是你吧。”

牧师举起法杖，吟唱起莫名的法术。诗人拨动着琴弦，将光盾套在了自己身上，队伍的气氛顿时紧张到了极点。牧师的吟唱完毕，我们身上都被加持了一种奇妙的力量。她抬起头说，“没错，那个牧师是我。他们都死掉了，因为对幻境不熟悉，每一重空间都会有一个队友死去。我此次来，就是为了给曾经的队友报仇！我给你们加的这个祝福状态只有3分钟的时间。在这3分钟里，必须将最后的大魔物‘赤炎恶魔·赫摩斯’击毙，不然，我们都出不去。

魔物之海攻略

1. 15秒内将小怪物打死。

2. 如果身上有大魔物施加的不利状态，可以进入门口的三个光圈处消除。

第九重空间（最终BOSS）

“赤炎恶魔·赫摩斯”非常霸气，有炙热的火焰一直在他身边环绕。血魔一个劲儿的盯着他看，眼睛都要发直了。诗人弹奏起激昂的乐章，将血魔从花痴状态拉了回来，血魔方知自己失态。战斗到一定时刻，“赤炎恶魔·赫摩斯”身上出现了神秘的状态。他浑身散发出幽暗的光泽，我们打他时生命值和攻击力突然减少。本来血量不多的火枪萝莉，危在旦夕。牧师将保护自己的盾套在了她的身上，并一直为她治疗。然而诗人发现房间四个角上出现了闪着荧光的骨头，他捡起来后，丢向“赤炎恶魔·赫摩斯”，魔物身上的状态顿时消失……


“赤炎恶魔·赫摩斯”

最终BOSS攻略

1. 在3分钟内击杀“赤炎恶魔·赫摩斯”。

2. 赤炎恶魔·赫摩斯会在战斗中对玩家点名，被点到名字的玩家需要远离队友，并躲避之后出现的毒气。

3. BOSS生命值损失过半时，会出现三个蓝色的泉水出现并形成的三角形，此时要站在三角形的中间，防止怪物袭击。

4. 泉水消失后，BOSS身上会出现光环效果，减少玩家的生命值和体力，此时要捡起房间角落的骨头丢向BOSS，以破除这个效果。

3分钟内，我们击毙了“赤炎恶魔·赫摩斯”。还好，我们都没死。出去后，我们便能拿到一大笔丰厚的奖励。自由港依然阳光明媚，那些在太阳下大谈天下太平的人们是不会知道，暴风幻境的魔物已经被我们干掉了。活着，真好。


美丽的自由港



游戏类型	3D狩猎动作网游	运营公司	中娱在线
目前状态	火爆公测中		
官方网站	lieren.dawawa.com		

HUNTER BLADE 猎刃 公测各阶段副本通关秘笈

由中娱在线历时多年精心打造的国产3D动作网游《猎刃》现在已经正式公测。《猎刃》这款国产动作网游以写实的动作、无职业平衡玩法和远古世界历练为主题，用真动作、真打击来诠释动作游戏的真谛。本次公测游戏在原有版本的基础上推出了多重竞技玩法，加入了很多休闲类趣味模式，让玩家体验更精彩的动作游戏。

游戏除了在动作设计上独具特色以外，在副本的设计上同样不拘一格。将副本内划分不同的区域，每个区域都有不同种类的各种怪物聚集。在游戏副本中的所有BOSS，在外形上是高仿真史前的各种凶猛怪兽。而技能属性、各项能力也全部取自原型怪兽所拥有的能力。BOSS的AI设定非常高，给玩家在通关挑战的时候，带来全新的战斗体验。

1~30级 风雪猛兽雪猿王

雪山副本中的雪猿王是在新手时期比较难缠的BOSS之一。它拥有勾拳、冰封、吼震、钻地四个技能，移动速度很快，并且攻击具备击倒属性。BOSS周围成群的雪猿也是难点之一，每个雪猿都具备独立的AI可以自主攻击。单手剑在杀这个BOSS时具备一定难度，需要不停地闪避。长刀和法杖相对容易，长刀的横扫和法杖的法阵都适合这种群体性攻击。攻击时尽量打击后腿和背后这些弱点的地方。获得胜利后，除了常规的副本收益外，还有机会获取紫装奖励！


风雪猛兽雪猿王


雨林王者冠蜥展示

30~40级 雨林王者绿色冠蜥

再次踏入雨林场景的时候，雨林王者冠蜥隆重登场。冠蜥是一个喜欢喷洒毒液的家伙，同时还有冲撞技能。前爪有力的践踏以及灵活的尾巴左右横扫让你防不胜防。在冠蜥发狂的时候赶紧闪开，免得被伤到。冠蜥用长刀狩猎最好，长刀的横扫能够直接把它放倒，然后虐杀。用弩的话，需要不停的移动，找机会射击。冠蜥死后收益非常大，有许多珍贵的材料爆出，绝对让你小发一笔。

40~50级 冰山王者霸气冰龙

雪山场景内的怪兽种类非常多，随着玩家角色的提升，就会面对更强的怪兽挑战。在游戏登陆中出现过的霸气冰龙将在这里和玩家见面。


冰山王者霸气冰龙

冰龙是真个冰山的真正王者，平时隐藏在冰山的深处很少出现。当玩家进入冰山场景范围内时，它才会出现。冰龙有淡蓝色的鳞片，巨大的双翼和尖利的龙爪都是绝对的利器。它拥有龙息、俯冲、咆哮、冰封、腾空等多种技能。但是双腿和腹部是它绝对的弱点，长刀、重剑等近战武器可以很好的利用这一点，钻到它身体下面进行攻击。而弩等远程兵器则需要不停的移动点射，慢慢的放风筝。杀死冰龙后能够得到打造武器的主要材料冰龙之角以及其他材料，还有机会获取极品+3、+4的装备奖励。

50~60级 幽灵杀手暗影豹

暗影豹是游戏中期比较难打的BOSS，拥有毒液喷射、隐身、爪击、瞬息移动等暗杀性机能。在整个副本场景中神出鬼没，让你防不胜防。法杖在击杀这个BOSS的时候，失去了原本的优势，需要不停的判断暗影豹的位置来合理地开启法阵。而单手剑、长刀、重剑等近身武器具备一定的优势。击杀掉暗影豹后，能够获得打造暗影套装的各种材料，还有机会获取极品装备和珍惜宠物奖励。



幽灵杀手暗影豹

60~70级 变异植物远古魔花

远古磨花是后期玩家经常挑战的副本BOSS之一，是游戏中为数不多的植物系BOSS。它拥有毒幕释放、毒团喷射、旋转绞杀、钻地、根茎突袭、绝对防御等多种技能。这个BOSS拥有很高的防御。弩等远程武器击杀比较有利，而长刀、重剑等近身武器有些吃力，需要不断的往返跑，在远古魔花释放完近身技能后，抓住机会展开攻击。副本通关奖励非常丰富，除了材料外，还可能会有武器装备及强化材料爆出。


变异植物远古魔花

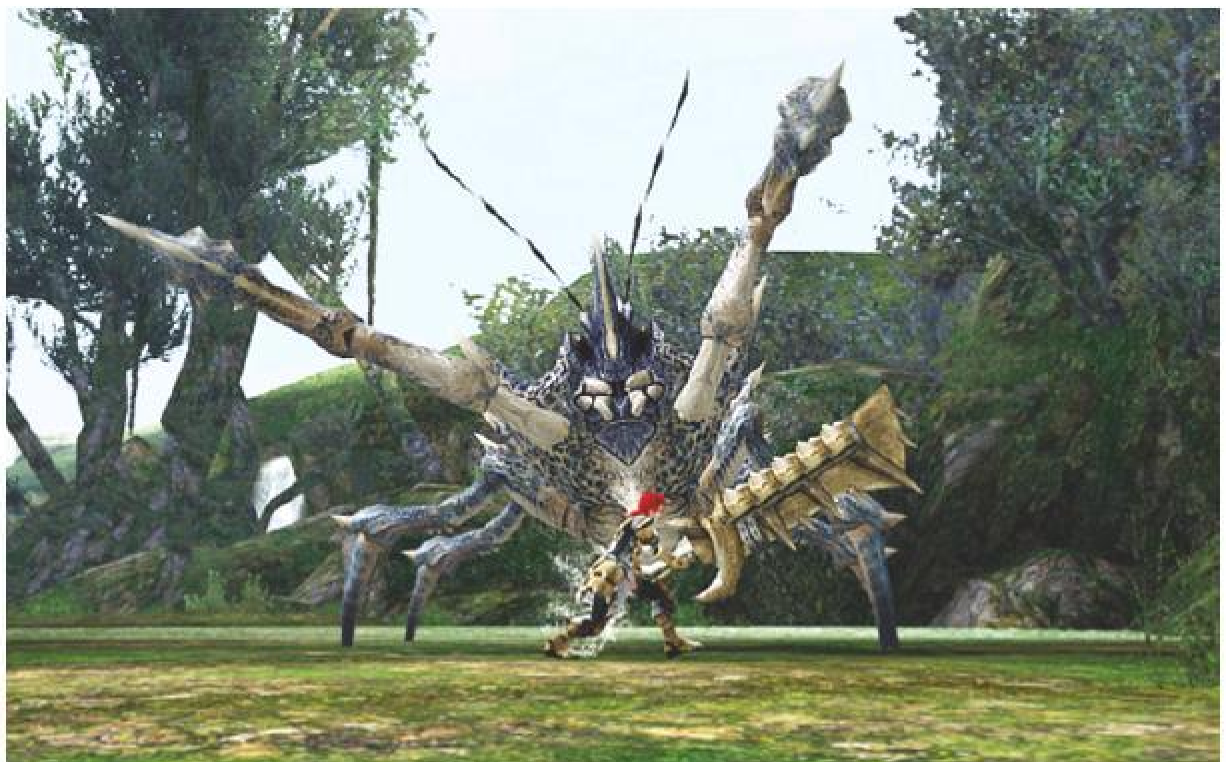
70级 熔岩怪兽割裂兽

到达70级的玩家，就可以接取声望任务，去猎杀熔岩中的怪兽割裂兽。割裂兽全身是宝，它的身体各个部件都是打造装备的极品材料，属性强大的割裂套装都是出自这个副本。割裂兽全身几乎都是有炙热的岩浆包裹，暗红色的身躯，拥有冲级、翻滚、落石、裂地等多项技能，割裂兽的智商非常高，在体力流失严重的时候，会选择逃跑，需要玩家在不同的场景中尽力寻找。在杀割裂兽的时候，需要拥有足够的攻击和防御力，单手剑、双刀的拥有快速攻击速度的武器可以尽力的输出，而重剑、长刀、槊等重型武器可以抓住割裂兽攻击间隔有强大的攻击力撕裂它的防御。杀掉割裂兽后能够获取非常丰厚的奖励，割裂套装所需要的材料都有机会爆出。


熔岩怪兽割裂兽

星级副本的展望 ——史前怪兽的凶猛逆袭

在《猎刃》中，除了以上所述的各种强大的BOSS外，在游戏到达70级以后，角色的成长将进入新的时期。全新开放的星级副本将带来全新的挑战。星级副本内的怪兽无论在属性上，还是在外形上都有很大的变化。如果没有足够的装备基础和操作经验，挑战这些副本难如登天，不过高风险总是伴随高收益。每个星级副本挑战成功后都能够带来绝对丰厚的收益。


星级副本怪兽截图

这位一款自主研发的国产3D动作网游，《猎刃》以它的细致的动作设计，真实的游戏打击感和激烈的副本挑战迎来了大批玩家的青睐。这款游戏中拥有多种竞技玩家，并努力做到让玩家随时随地都能享受PK战斗的快感。在这里笔者希望《猎刃》公测能够取得全线飘红的可喜成绩，为玩家带来更多的精彩游戏体验。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	奇幻角色扮演	运营公司	巨贤网络
目前状态	不删档内测		
官方网站	bw.zqgame.com		

公平游戏 快乐生活

《兵王》封印系统全解析

巨人旗下魔幻题材PVP网游《兵王》讲述了平凡人类在异世大陆灭魔弑神、终成王者的传奇历程！游戏以操作简单、画面绚丽、玩法丰富、战斗激烈四大特色，为玩家呈现了一个刀光剑影、枪林弹雨的战争世界。绝美风光，动态装备，异世魔甲争霸，演绎震天撼地的实景战斗，加上3秒微端下载、实时微博互通、信息流录像、游戏角色交易、画中画同步视频、区域同城互通等创新功能，引领玩家踏上一段奇幻而危险的王者旅程。

为了确保玩家间的公平竞争，打破“免费游戏=道具收费=不公平”模式，平衡人民币与非人民币玩家之间的差距，游戏设计了五大公平系统：赠点勋章系统、活跃度系统平衡RMB与非RMB玩家实力，疲劳值体力值、任务经验累积系统缩小空闲与忙碌玩家差距，等级封印系统拉近低等级和高等级玩家距离，从而营造更加平衡的游戏环境，公平游戏快乐生活！

世界封印的起源

每一个存在已久的世界，都有一定的法度制约着这个世界。遵守法度的人不会获得奖赏，违反法度的人将会获得惩罚，无视法度的人将会被泯灭。奥丁大陆的凡人，每当自身实力膨胀到一定程度时，会进入一个瓶颈期。而突破了瓶颈，才能够获得更强的力量。这种限制实力而存在的瓶颈，便是世界封印。

不知道多少年前，也许是神还眷顾着大陆的时期。无数的人类通过自身努力和聪明的智慧，在有限生命中追求了无限的威能。他们挥手间开天辟地，实力近神，而且人数众多。当时奥丁神察觉到世界毁灭的契机，便集结诸神力量，对人类强者进行了封印。同时，奥丁神的祝福在整个世界中成为了法度。

随着命运女神到来，以无上未能宣判奥丁神的陨落，光明神与黑暗神这两股新势力清洗了奥丁大陆，致使奥丁神法度的威能逐渐变弱，却依旧影响着世界。时至今日，许多人类的实力已经非同凡响，世界将再次破碎重生，但是必须有一位英雄挺身而出，破除众神设下的封印法度，才能使强者继续前行。


华美翅膀


兵王登陆界面

等级封印系统究竟是什么？

等级封印系统是指当玩家等级提升到一定阶段后，暂时无法升级，需要满足特定条件的玩家破除封印，才能继续升级的游戏系统，可以保证游戏内玩家等级差距在合理的范围内，是维持游戏生态环境平衡的重要保障。玩家在游戏中接触到的第一个等级封印在60级，当等级到达60级并且经验条达到一定程度时，经验将无法累计升级，只有破除封印之后，才能追求新的内容与玩法。60级后每隔十级，会继续出现新的封印，等待玩家破除。有一点值得大家去注意，当某玩家首次将等级升至最高级时，所有未满级的玩家在日常任务中都会获得封印经验加成，满级玩家则没有。封印系统同时与人类进程挂钩，每次破除封印，全人类进程就会提升到一个新的高度。

而人类进程，是游戏当前服务器内玩家总体等级水平的重要标志。人类进程越高的服务器，意味着玩家参与任务、打怪、副本等活动所获得的经验越多，升级越快！不过，每个人类进程都有相对应的等级上限。


六大职业之魔刀

封印系统对于低级玩家的意义

低级玩家大部分会比较后进游戏，因而与主流等级拉开了距离。封印系统保证了等级暂时落后的玩家不会被越拉越远，练级过快的玩家会被限制，落后的玩家可以努力追赶，并且还能够通过购买高等级玩家出售的封印经验药快速升级，保障了服务器的生态平衡。而当人类进程增加时，游戏前期的任务和活动经验都会获得提升，后进服务器的新人可以获得更快的练级速度，追上老玩家的进度。

封印系统对于高级玩家的意义

高级玩家是指那些练级速度快，最先一批到达当前人类进程下等级上限的玩家。在达到等级上限之后，虽然暂时无法获得等级的提升，但是多余的经验却可以用来赚钱或者提升自己的战斗力：将多余经验兑换成经验丹，卖给低等级玩家，获取经济利益；经验兑换成历练勋章，换取各种实用的道具；兑换斗气点提升角色属性，包括物攻、魔攻、物防、魔防、生命五个方向；将经验兑换成神圣血脉，大幅度提升装备属性。


击杀边境战神


舞池跳舞

封印经验药 高低玩家双收获

封印经验药分为不同等级，适合给不同的低级玩家服用。达到60级封印的高级玩家可以制作1级封印经验药，70级封印状态下的玩家能制作出2级封印经验药，以此类推。当低级玩家服用某个特定等级的经验药时，最高可以将等级提升到低于封印等级的十五级，譬如使用60级封印的经验药，玩家最高能升到45级，45级以后便不能再通过一级封印经验药来升级了，而是只能服用二级、三级或更高的经验药囊。这样，有助于低级玩家追赶主流等级，高级玩家则生财有道。

历练勋章 兑换各种游戏道具

历练勋章是勋章系统的组成部分之一，该系统设计的初衷是为了平衡RMB与非RMB玩家实力，从而实现两者相对公平。只要玩家完成指定的任务，就可以获得勋章（成长勋章、历练勋章、战争勋章、团勋章、国战勋章等），勋章可以兑换各种不同品质等级的物魔攻防装备、药品、货币、材料、坐骑、称号等实用道具。不同勋章的获取方式不同，兑换道具也不同，可以根据自己的喜好和需求进行自主选择。


军战

斗气石 可永久增强人物属性

在PVP网游中，装备与操作是影响PK的主要因素，除此之外，斗气、宠物、坐骑、称号等也成为影响战场胜负的关键因素。其中，斗气能永久增加人物属性的状态，并且不能被人为消除，是个不错的修炼路线，分为五类：提高物攻的无双斗气，增强魔攻的魔神斗气，增加生命的不灭斗气，魔法防御的神光斗气，物理防御的圣盾斗气。用经验就能兑换这五类蕴含了天地能量的斗气石，每种石头不仅包涵了本身的斗气属性，还或多或少携带了其他斗气的能量，让你更快增强实力。

神圣血脉 打造灭世神兵传奇


野外BOSS

随着人类强者封印的解除，越来越多玩家追求更强大、更霸道、更毁天灭地的终究武器装备，这时，神圣血脉系统应运而生，十条血脉：信仰血脉、忠诚血脉、荣誉血脉、责任血脉、公正血脉、正直血脉、怜悯血脉、谦卑血脉、奉献血脉、勇气血脉，对应头盔、护甲、武器、项链、勋章、护腕、戒指、腰带、鞋子不同的装备部位，大幅度提升装备属性，让玩家拥有更高的攻击力、防御力，弑神杀魔，百战成王。

当10条血脉都达到某个特定等级的时候，会与装备升星一样，激活神圣套装属性，进一步提升装备效果，被称为“血脉融合”。从青铜血脉、白银血脉，到黄金血脉、钻石血脉、圣光血脉，每隔十级，血脉进阶一步，神圣套装属性随之增强。不过血脉提升的上限受制于人类进程和封印进度，人类进程1最高可学习10级神圣血脉，人类进程每提高1下，血脉等级上限提升10级。想让神圣血脉向更高层次进阶，就必须突破等级封印，而反过来，封印的解除和神圣血脉也离不开关系。


地宫刷怪

世界呼唤英雄的出现 如何突破等级封印？

60级、70级、80级、90级、100级、110级……《兵王》每个封印的破除，依靠的不是神之力，更不是强大而无处不在的GM，而是全权掌握在玩家的手中，尤其是玩家中的佼佼者，也就是世界英雄！神圣血脉系统开放后，不仅为我们带来更迅猛的战斗力，还将决定人类进程、封印状态的权利交还给玩家中的第一高手。首先，为了防止玩家间差距过大，解除封印必须满足系统规定的时间；其次，该玩家的神圣血脉等级总和，必须满足当前封印进度需求等级（可在封印状态中查看），然后手动将封印开启既可。


劫车大队



游戏类型	3D武侠	运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测		
官方网站	tl3.changyou.com		

天龍八部3 TL3.CHANGYOU.COM

那些年，记忆中的经典片段
——追忆五年天龙路

这是一段属于玩家的回忆。五年，六十个月，一千八百多个昼夜，我们与心仪的武侠网游《天龙八部》一起度过，留下了许多无法抹去的回忆。

记忆中的修炼

那些年，我们都还年轻。作为初入江湖的菜鸟，我们四处寻找着合适的修炼地。于是，摩崖洞、黄龙洞、苗人洞、桃花源、海贼洞等地都留下了我们的足迹。很多时候，在这些地方进行修炼的队伍旁，会有一个落单的身影弱弱地询问：“队伍还有空位么？组一个，我会很勤快的！”许多人都曾扮演过这名落单者。

那些年，我们曾经大闹燕王古墓，为了一睹春三十娘的芳容，也为了与终极BOSS玄霄一较高下，更为了极为丰厚的经验奖励。我们在古墓九层经历了成百上千次战斗，只为保住场景中央那圆形的修炼圣地。

那些年，许多人喜欢独来独往，一个人带着宠物修炼，于是便诞生了“单刷宝宝“。从此，在众多热门修炼地的某处，我们总会看到一人一宠战群怪的景象。

那些年，在野外杀怪修行的日子很枯燥，一起练级的队友们总会你一言、我一语地没事找事，以此来缓解枯燥的氛围。于是便诞生了许多对金童玉女、神雕侠侣、痴男怨女……


你还记得新手导师赵天师吗?

记忆中的副本

那些年，初入江湖的我们缺乏一定的判断力，因此错信了一些谣言：

谣言A. 刷棋不能用技能，否则会加快棋子刷新速度；


在棋局中奋战

谣言B. 与BOSS战斗时不能吃红药，否则BOSS会自动加血；

谣言C. BOSS身上冒红光时，要把他围住，然后普通攻击。禁止使用技能尤其是怒气技能，否则BOSS会出群攻伤人。

那些年，我们特别喜欢挑战“苏州三环”副本，与三个BOSS及其喽啰斗智斗勇。

在“一个都不能跑”副本中，我们漫山遍野地追杀伪宋兵；接着堵在桥头，击杀溃逃的敌人；最后与BOSS余毒过招，武当弟子的“如封似闭”绝技能让我们安全度过余毒的“暴走”阶段。


红熊王曾是许多玩家的梦魇

在“除害”副本里，我们准备三种方式对付红熊王：第一种，稳打稳扎，端了狗熊们的老巢；第二种，利用控制技能在半路将红熊王击杀，不给它逃回老巢补给的机会；第三种，强悍的队伍会将红熊王及喽啰拉到一起，来一场大混战。

在“剿匪”副本里，我们摸索出一个让BOSS葛荣落单的方法：进入副本后，收宠物；然后由一名队员骑上坐骑闯入寨中，将BOSS葛荣引出来，自己立即隐身；接着再有另一名队员施展定身等控制技能，将葛荣控制住；其他队员不要出手攻击。如此一来，跟随葛荣而来的小怪便会自动散去，葛荣就成为了孤家寡人。


围观段誉、王语嫣与慕容复

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：阿鱼　编：Samtown　美：grass


“大镖”副本曾难倒无数英雄汉

那些年，我们开始频繁地参观燕子坞，饶有兴致地观看由段誉、慕容复与王语嫣领衔主演的感情戏，顺便从慕容复身上带走一张神符，只为锻造出传说中的神器。

那些年，许多人在挑战大镖（即高难度的缥缈峰副本）副本时，被哈大霸一锤砸死、被桑土公毒针毒死、被乌老大一刀剁死、被不平道人与卓不凡联手气死、被李秋水剑雨射死……在一片哀怨声中，小镖（难度较低的缥缈峰副本）副本来了，从此我们开始反虐缥缈峰众BOSS。

那些年，我们在生死擂台上与十二名杀星较量。我们最喜欢以帅哥林充为首的四大属性攻击BOSS，因为他们毫无威胁；最讨厌粗犷的李魁，因为他会释放瘟疫，让忽略了站位队伍吃尽苦头。

那些年，我们在四绝庄里与闵墨切磋书法，与秦韵谈论琴技，与陶青欣赏名画，与庞企下棋博弈。我们第一次发现：儿时厌恶的琴棋书画，竟然也能变得如此有趣。

那些年，我们终于有机会亲历原著中那驰名天下的“少林英雄大会”，庄聚贤和他的基友冰蚕，一度成为许多玩家心中的梦魇。在恶人丁春秋那里，我们第一次带着BOSS转圈圈。

记忆中的宠物


带着宠物闯少林

那些年，玄武岛上到处是我们的足迹。有的人在岛上抓宠物；有的人在岛上打蛤蟆；还有的人想去和护岛神兽攀关系，结果被不解风情的神兽送到了地府里。

那些年，江湖中的侠士们喜欢老虎与骏马，因为它们看起来威风有型，而且战斗力强；巾帼们则迷恋萌得一塌糊涂的北极熊，尤其是粉色的熊熊。于是，在洛阳城大街上，你经常会看到一群侠士带着一群老虎或骏马溜达；在夜西湖里，经常会有俏丽的女侠对北极熊倾诉心事。

那些年，培育二代宠物是我们最喜欢做得事情之一，也是致富的一大途径。每天，我们都能在世界频道中看到“帅哥宠物找老婆”、“美女宠物求包养”等话语。

那些年，幻化丹突现江湖，宠物们终于可以摇身一变，变成各大BOSS的模样。于是，满大街都是棋王、宋姜、哈大霸等“BOSS”横行。

那些年，江湖上开始流行带两个宠物，一个协助战斗，一个灵魂附体。附体珍兽，珍兽中的战斗兽！

记忆中的PK

那些年，我们最喜欢在洛阳擂台上切磋武艺。“不带宠物不吃药”的规矩，就是从那时兴起的。一路走来，洛阳擂台上演绎出无数以弱胜强的传奇故事。

那些年，我们喜欢参加一个叫做“华山论剑”的竞技活动。每逢活动开启，无数玩家便会涌入华山，为自己的师门而战。九大门派之间，抑或混战、抑或联盟，个中乐趣一言难尽。


前来打擂的豪杰们

那些年，那一年，为了争夺陵墓副本的主导权，我们战斗在凤凰平原，在抢夺旗帜的过程中，许多人练就了上乘的操作与逃命功夫。

那些年，我们喜欢在镜湖解决江湖恩怨，因为那里没有杀气惩罚，而且地势险要（盘踞着混江龙BOSS），是天然的野外战场。后来，有了洛阳古战场，帮会间的恩怨便转到了古战场上。每天，我们都会看到一群可爱的绵羊穿过洛阳大街。（PS：失败一方会变成绵羊，被迫横穿大街。）


武魂的初级形态

那些年，我们有了飞蝗石暗器，有了神器武魂，掌握了修炼心法的途径……不知不觉间，我们已然踏入了高手行列，传统的战斗方式被颠覆。

记忆中的生活

那些年，江湖中的男男女女头上都戴着一对“兔子耳朵”，虽然看上去有些滑稽，但为了那强大的属性值，再难看也值了！

那些年，每到周末“双倍跑商日”，帮会里总是热闹非凡，每一个人都想在分享跑商的荣誉与利益。如何分配跑商名额，成为了帮主们幸福的烦恼。

那些年，江湖各地都可以看到辛勤劳动的生活玩家，他们用勤劳的双手给我们带来了高质食品、灵丹妙药、极品装备，也让自己赚得钵满盆溢。


苏州“幸运快活三”活动

那些年，我们养成了每天参加“幸运快活三”的习惯，为了那可能从天上掉下来的大奖，也为了见识一下传说中的“河东悍妇”柳月虹。


挑战12人团队副本：兵圣奇阵

综述

往事如风！江湖在不断前进，我们的观念与行为也在发生着变化。渐渐的，我们挑战副本的队伍终于突破了6人的限制，开始习惯以12人的团队大闹兵圣奇阵副本。在副本BOSS的教训下，我们终于明白：不是装备好就能打败对手，技术与团队配合很重要。与此同时，我们在通天塔的塔里塔外斗得死去活来，只为进入通天塔修炼，得到那传说中的巨额经验值。另外，为了得到钓天、罗浮、潮京三座城池，获得进入王陵秘境探险的自主权，我们再次亮出了兵刃……时光一去不复返！我们再也无法回到那些美好的记忆中，但是我们却可以闭上眼睛怀念过去，怀念属于自己的五年天龙路。



游戏类型	3D历史回合	运营公司	搜狐畅游
目前状态	不限量删档测试		
官方网站	Ty.playcool.com		

不走寻常路 揭秘桃园与众不同的游戏玩法

在小品《卖拐》中，被忽悠的“范厨师”由衷地感叹：“同样的两口子，做人的差距咋那么大呢？”我想把这话套用到最近曝光度极高的网游《桃园》上：“同样是回合制网游，创新的差距咋那么大呢？”这年头，许多回合制网游都在模仿甚至抄袭网易的“西游模式”，也因此失去了创新精神；但《桃园》并没有随波逐流，而是在潜心研发之下，闯出了一条属于自己的特色之路。我并没有胡言乱语。当你了解《桃园》那些与众不同的玩法后，你也会拥有和我一样的观点。

自由度极高的云职业系统


《桃园》的职业系统很丰富

我们在玩游戏前，都会郑重其事地查阅相关资料，以便挑选合适的职业。俗话说“男怕入错行，女怕嫁错郎”，职业选得不好，就会给我们的游戏生活蒙上一层阴影，所以挑选职业是最令人头疼的事。究竟什么时候才不会为挑选职业而犯愁呢？或许《桃园》能告诉你答案。在《桃园》里，我们最初的职业为平民，也就是在红尘俗世中打拼奋斗的平头百姓。按说，作为游戏里的基础职业，平民应该是不折不扣的酱油党，待我们转职后，便会消散在记忆中。可奇怪的是，《桃园》里的基础职业却很特别，平民也可以通过提升职业等级，强化自身实力。

随着职业等级的提高，我们会掌握许多平民专属技能，成为平民中的霸主。说起平民的特殊本领，那可是相当给力啊！比如“人多势众”技能，此乃群体战斗之必备绝技，己方参战人数越多，对敌人造成的伤害就越大（打群架专用）；又如“坚不可摧”技能，可以大幅提高自身耐力。总之一句话，在《桃园》世界里，你千万不可小瞧平民这一基础职业，否则他很可能让你吐血……10级后，我们就可以前往州府晋升职业了。桃园里除了初阶职业平民外，还包含带甲（近战冲锋型）、侠客（身手敏捷型）、控弦（远程射击型）与百家（远程计策型）四大进阶职业，以及白马义从、护卫、禁卫、剑客、刺客、骠骑、死士、劲弩、强弓、道士、策士、学士等高阶职业。10级只能晋升为进阶职业，40级


平民绝技：人多势众

满级后才可晋级为高阶职业。

各位观众，请擦亮眼睛，关键之处来了！当我们完成职业进阶任务，晋级成功后，可以选择使用当前职业继续修炼，也可以转职为其他职业。具体方法是：先回新手村找村长庞德公，转回平民职业；然后重新回到州府，前往另一个进阶职业的接引人处，完成新的进阶任务，即可转职为新的进阶职业。同时，我们之前拥有过的平民职业与进阶职业不会消失，除了部分专属技能无法使用外，我们还能掌握三种职业的通用绝技。一种职业，却有成百上千种技能任你搭配，如此自由度可谓前所未有。云职业系统将传统的职业技能强化转变为技能搭配组合，看似淡化了职业特征，实则强化了职业特性，让我们有了更为广阔的游戏空间。


有了云职业系统，你可以随意体验各职业的特色技能

刺激的ATB战斗系统

作为资深玩家，你也许玩过即时制PK游戏，也许玩过回合制休闲网游；但你玩过即时制与回合制相结合的网游吗？《桃园》的战斗模式与传统回合制网游有所不同，它是一款拥有ATB战斗系统的网游。ATB全称

为“ACTIVE TIME BATTLE”，其实质是：在传统的回合制战斗模式上进行了升级，融入了“时间”概念，即角色下方会出现ATB量表，俗称“时间槽”。时间槽的积累速度会因角色能力值而改变，对决双方需在时间槽蓄满之前迅速完成操作，这种加入时间槽要素的即时系统可使单一的回合制战斗变得更加紧张刺激。



自由站位，想换就换

与传统回合制“等待30秒计时”的战斗模式不同，ATB模式的战斗节奏更快。因为在ATB回合中，每个战斗单位都是独立的个体，互相之间的战斗顺序并不干扰，战斗单位攻击的先后顺序是由个人的属性及操作来判定的，如果你反应快、属性高，就有可能在相同的时间内，比对手多两三次行动。同时，ATB战斗的策略性更强，其加入了“空间”的概念。“空间”是指游戏中的武器、技能都有作用范围的概念，如枪系技能可以打前后2个单位，范围法术区分横排范围、十字形范围、九宫格范围。因此，为了躲避对方攻击伤害（如十字范围攻击），就要采取站位的变化。

另外，ATB战斗的操作感更强，不再是挂机到底的传统回合制，而是在PVP战斗和副本Boss战斗中对操作提出了更高的要求。何时采取进攻操作，何时进行防守，成为我们不得不考虑的问题。这一点很像即时制游戏，操作感极强，战斗更刺激。



看我“激流”绝技的横排攻击

与名人有关的将星录任务

你是否对周而复始的跑环任务感到厌倦？你是否对内容空洞的任务剧情感到失落？你是否对极其吝啬的任务奖励感到愤怒？那就请来《桃园》试试，感受一下与众不同的将星录任务。一本小小的书籍，却记载着众多三国名人的传奇故事，刘备卖草鞋、曹操刺董卓、吕布戏貂蝉……那些脍炙人口的故事，都收录在《桃园》里一本名为“将星录”的书籍里（快捷键J可以打开将星录）。你也许会说：“不就一本名人传记吗，有什么好奇怪的？”



将星录里的故事很有趣

是的，如果仅仅只是一本名人传记，那确实一点儿也不奇怪。可是这将星录里一开始并没有故事，需要玩家们的参与，亲身体验三国名人们的成长之路后，才会有相应的记载。换言之，将星录其实是一个极为丰富的任务系统，玩家们根据其中的任务指引，与三国众英雄把酒言欢，亲历他们成长中的传奇故事。如此一来，我们便会在不知不觉间被精彩故事所吸引，有滋有味地完成将星录里的诸多任务。帮名人们做事，自然会有丰厚的回报。在将星录任务中，我们不仅能得到大量经验值、声望值与金钱，还能获得神通广大的将军令、珍贵无比的活力丹、元宝道具增粮书等上百件奇珍异宝。注意：这可是真正的奇珍异宝，绝非那些骗人的狗皮膏药！一本将星录，轻而易举就避免了传统任务枯燥无味的毛病。不管你信与不信，反正我是真的信了！



司马徽给予的将军令

武将技能显神威

在上文中我曾提到了“神通广大的将军令”，这将军令究竟有何神通呢？我们都知道，三国名人大都拥有一些看家绝技，譬如张飞长板桥的大喝、诸葛亮请东风、黄忠百步穿杨的箭法。按说，这些看家本领是名人们的镇山之宝，平日里一般不会施展出来，更别提传授给他人了。不过，《桃园》里的三国名人们特别大方，只要你完成了将星录里的系列任务，就会获得名人给予的将军令。这将军令究竟有什么用呢？拥有将军令，你就可以习得三国谋臣猛将们的专属武将技。



司马徽武将技的恐怖杀伤力



刘备将军令很给力，武将技是全体加血

以司马徽的将军令为例，装备之后，我们不仅能掌握他的专属特技“师教”——增加5%的经验获得，还会习得司马徽的武将技“水镜的教诲”——全体伤害绝技，同时成倍增加我方队员的技能熟练度。在战斗中，只要角色的怒气积满，我们就可以施展出“水镜的教诲”，让敌人遭受司马徽看家绝技的重创。另外，刘备的武将技更厉害，可以恢复全体队友的生命值，不愧是仁义之君啊，干的都是救死扶伤的活儿！

综述

《桃园》的与众不同之处还有许多，比如宠物们不再是毫无思想的打手，他们拥有饥饿感，如果你不进行喂养，挨饿的宠物们就会降低忠诚度。另外，宠物们还会时不时地向主人提出各种愿望要求，希望得到满足。面对宠物们满怀期待的眼神，你可以摸摸它脑袋进行安抚，稳定它那颗蠢蠢欲动的心；也可以拿起鞭子教训它，让它收起贪婪的欲望，老老实实地做一个忠心的奴仆。不同的选择，会有不同的结果。这就是不走寻常路的《桃园》，你心动了吗？



小宠物也是有思想的生物

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电玩宝盒

游戏历史上的5月

本月诞生的游戏明星

撒加/加隆

生日：5月30日　**血型：**AB型
身高：188cm　**修炼地：**希腊圣域
绝招：异次元空间、幻胧魔皇拳、银河粉星拳

神秘的双子座黄金圣斗士，自十三年前便一直失踪。他拥有双重性格，一面是善良而又得人心，另一面却是充满罪恶。当星矢去到教庭时，才揭发他就是现任教皇亚历士。最后在雅典娜面前自杀赎罪，并得到雅典娜的宽恕。而其亲弟弟加隆既海皇之战中的海龙将军，于冥界之战中改邪归正，穿上双子座圣衣代替死去的撒加作战。

圣斗士的意义对于伴随其成长的一代人来说可以说早已超越了其原有的意义，而最近也正值《圣斗士星矢Ω》开播之际，片头曲那篇《天马座幻想》可谓如时光机一般让人回到了童年。



本月诞生的著名人物

高桥名人

生日：1959年5月23日　**出生地：**北海道札幌市

本名高桥利幸的高桥名人，本是Hudson公司的一名员工。该人长得非常有趣儿，下巴特别像大力水手。拿手的绝技就是以胳膊肘为支撑点，手指灵巧且近乎神速般的连续点击按键。在还没有所谓的连发摇杆时代，以每秒钟能手指连按16按键下的“16连射”名噪一时，奉为当时电玩第一高手，而他的16连射也连带催生了“连发摇杆”。



1986年漫画家河合一庆也帮高桥名人绘制了一套六本的漫画“高桥名人物语”，算是当时流行电玩漫画的佼佼者。熟悉初代《高桥名人的冒险岛》的朋友们，肯定都知道这个秘密得分。就是当狐狸从高桥名人身后出现时，跳跃躲避然后将其消灭，屏幕上就会出现个可以增加1000得分的游戏手柄。小的时候一直不明白，为什么会出个游戏手柄，直到知道高桥名人的事迹后才清楚，原来是纪念他16连射的传奇与连发手柄的诞生。

本月著名的事件

暗黑破坏神Ⅲ发售（或跳票）

加利福尼亚洲尔湾市，2012年3月15日 – 终点将临！美国暴雪娱乐公司宣布，旗下备受好评的动作角色扮演游戏系列即将翻开新的篇章——《暗黑破坏神III》将于5月15日自烈焰地狱中现身。

好吧这个其实连新闻也算不上，而且写的时候还没有发生也不知道是不是真的成功了。不过就算如此如果成功发售的话无疑是游戏史上全世界范围内最令人期待的一次发售活动。而如果跳票了话，无疑这是一次全世界范围内甚至可能引起动乱的游戏史上最可怕的跳票。



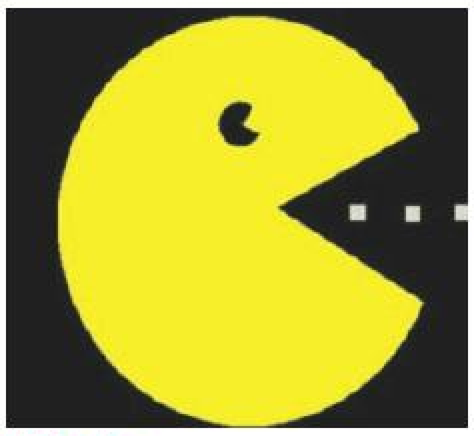
Playstation3实机首度亮相



2005年 5月 17日 SONY的PS2在市场上叱咤风云很多年，在NGC出现前可谓一直占据霸主地位。在XBOX360正式宣布之后，SONY不禁感慨自己的技术已经被人远远地甩在了后面。在04年公开PSP之后，SONY在05年公开PS3主机，这款被玩家们成为“神机”的主机一经登场便夺得无限掌声。出色的游戏画面，强劲的硬件效能都是让PS3在主机市场上占据技术优势的地方。不过直到今日，PS3并没有重现PS2时代的辉煌。

本月著名的游戏

吃豆人





英文名：Pac-Man
厂　商：NAMCO
发售日：1990.5.18

由Namco公司的岩谷彻设计并由Midway Games在1980年发行。缺了一角的薄饼是岩谷彻创作此游戏的灵感来源。Pac-Man在80年代风靡全球，被认为是最经典的街机游戏之一，游戏的主角幽灵的形象甚至被作为一种大众文化符号。它的开发商Namco也把这个形象作为其吉祥物和公司的标志，一直沿用至今。





X档案这个栏目里，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博weibo.com/mrxpcgg或t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。

我们是否孤独?

每个人的内心都是永远寂寞的。为了排解百年的孤独，人可以去求助于亲人、爱人和朋友。但凡人只能陪伴你一时，人类作为一个整体，目前还是茕茕孑立。环顾四宇，和我们一样的生命究竟在哪里呢？



▲ 质量效应的宇宙观又大又完整。银河中既有普通的生物进化来的智能生命，也有机械的人工智能，还有古老的文明遗迹。游戏里，人类先是发现了古代文明遗留下的科技，然后利用“质量效应”展开星际旅行，和众多的外星人组成了一个星际文明的大联盟。游戏里的人类只是银河系普通的一分子，一点儿也不孤独。



▲ 星际争霸的宇宙有点险恶。一群漂流在外的人类遇到了虫子一般的外星人，这种外星生命的外貌和人类大不相同，而且充满了邪恶的本性。铺天盖地的外星虫子和巨大的星际飞船是这款游戏中让人印象最深刻的元素。

早在1960年，美国国家无线天文台就使用著名的绿岸射电望远镜从事早期的地外文明搜索计划（SETI—Search for Extraterrestrial Life）。打那以后，人类文明采取了一些列有目的、有组织的“寻找外星人”计划。世界各地的望远镜都在不断收集宇宙中的信息，然后利用大型计算机分析数据，想要从中找到有意义的外星人信息片段。由于数据庞大，经费不足，还有人想出了利用全世界个人计算机的闲置能力，分布式处理SETI数据的方法，并且推出了网站和软件。所有这些努力至今还没有获得靠谱的结果。目前为止，针对外太空的监听，都未发现有意义的外星人信号。唯一的一次，我们收到过个被称为“WOW”的奇异简讯，但那也是稍纵即逝，以后再没出现过，成了个悬案。当然，也有小部分人认为整个太空监听计划就是一个大阴谋，即使科学家发现了外星人发来的信号，也会因为各种原因保密，不让大众知道。



▲ 现实中与外星人交流的期望基本被寄托在这样的“大锅天线”上。无论如何，到现在一点外星人的线索都没有，真是很蹊跷。单算我们所在地银河系，就是一个巨大的由千亿颗恒星、数千个星团和星云组成的系统。有这么大的基数，为什么，到目前为止，我们还没有能和外星人接触呢？

有关这个问题有两方面的可能原因。

第一，是外星人会在我们这个文明等级所停留的时间。现在，人类的科技水平认为，在星际间与其他文明交流的主要方法是电磁波的可能性最大。但说不定外星人已经走过了这个阶段，他们不再用这个层次上的交流工具，而是更高层次的方法（比如说改造恒星）。如果是这样，那么我们当然无法在无线电监听中找到外星人的信号。好比外星人已经流行“智能手机”；而我们还傻傻地找天上有没有他们的信鸽。

第二，有比较昏暗的可能就是文明的毁灭。相对于宇宙的年龄来说，我们地球文明发展的这几千年实在太短暂了。如果每一种技术文明最终都会走向毁灭，而且文明存在的时间都很短，那么两个文明同时存在，并取得联系的概率就会很小。

我们的银河系是巨大的，迄今被搜索过的部分非常少，而可以想到的外星通讯的方式有无数种，因此总有新的可能性去探索。现在放弃就像从太平洋里舀出一杯水，发现除水之外空无一物就声称“海洋里没有鱼”一样。



▲ 中国在外星人搜寻方面也有不少动作。2008年12月在贵州省平塘县一片名为“大窝凼”的喀斯特洼地中启动了一个世界迄今最大单口径射电望远镜“FAST工程”。它的主体是一个500米口径球面射电望远镜。当这台超级射电望远镜建成后，它将毫无悬念的成为世界上最大口径的射电望远镜，足足有30个足球场那么大。它的观测能力将延伸至宇宙边缘，可以用于搜寻识别可能的星际通讯信号，寻找地外文明。

囧物志 有神

刀枪不入播报新闻外带Wi-Fi的超级垃圾桶


土生土长的市民也对其充满好奇

说到街道上的那些公共垃圾桶，P羊这边的垃圾桶现在都分可回收垃圾、不可回收垃圾两类了。好吧，垃圾桶进化虽然事小，但仍体现了社会的进步，而在即将召开奥运会的英国伦敦，垃圾桶的“进化”更是达到了令人匪夷所思的地步。或许是因为被垃圾桶爆炸的恐怖事件吓呆了，伦敦对垃圾桶痛下改造之手，大手笔采用了Renew公司生产的新型垃圾桶。据说，新版垃圾桶不仅刀枪不入还有播放各类咨询的LCD显示屏，另外，这货还带Wi-Fi功能！我咧，真不敢想像围着垃圾桶联网是种什么感觉啊！顺便一提，这东西的造价是3万英镑（每只）。

专用弹弓登场 南瓜猪退散！

说到《愤怒的小鸟》，这款用弹弓发射小鸟大炮，狂殴南瓜猪的游戏在全球已经有超过7亿下载量！有道是林子大了什么鸟都有，在这么多的下载者当中，要是没几个技术宅冒头的话，就太不正常了，而这一回，甘当技术宅的Simon Ford就用手头的工具自制了一把看似很廉价，实则科技含量颇高的《愤怒的小鸟》外设弹弓。它到底有多强力，这里简单说明一下，首先，弹弓能通过配备的加速仪来计算倾斜角度，其次，安置在橡皮筋上的传感器能计算你拉弓的力度，然后你就可以站在屏幕外摆开功架，开弓杀猪啦！


屠“猪”大会即将开始


此弹弓可装20毫米的钢球

这里也顺便介绍另一款在外国技术宅手里诞生的弹弓。虽然这款的功能不及上面的绚，不过尺寸却不小（都可以当晾衣叉用了），没错，它的出处正是《海贼王》中乌索普的武器弹弓。顺便一提，这玩意可是有杀伤力的哦，至少灭个把僵尸不成问题，继续向技术宅膜拜吧！

神囧的水滴iPhone微距镜头

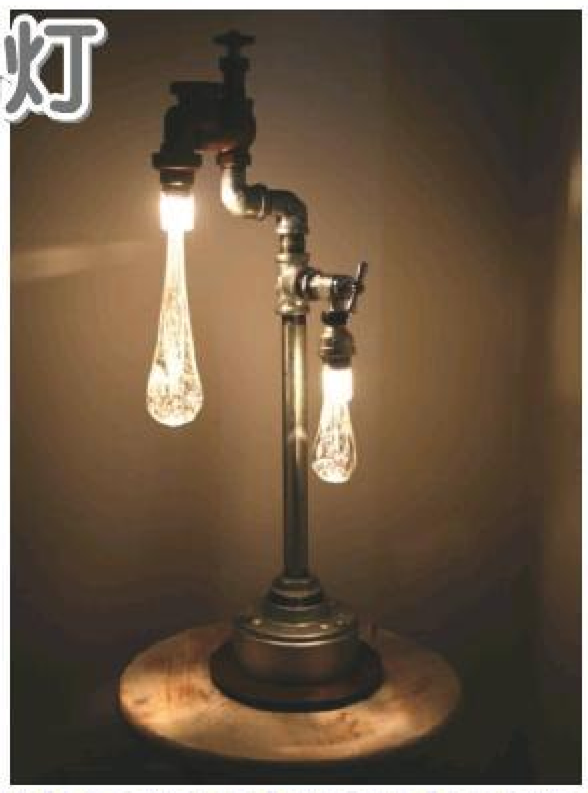
相信喜欢摄影的朋友都拍过微距照吧，比方说照个花蕾，拍个蜜蜂什么的，当然要拍的好拍的妙拍出意境的前提是得有个好镜头。所以没有好镜头，一切都白搭？如果你这么认为的话，那就大错特错了。事实上，不要钱的镜头无处不在，就譬如自然界的“水滴”。不信？下面这两张照片就全都出自iPhone的外接微距镜头——水滴。看到效果如此拔群，你是不是也想试试呢？顺便给大家点经验之谈，拍这组照片的Alexander Wild提到水滴其实还是蛮难用好的，因为蒸发着蒸发着，镜头就变了。




外接水滴镜头

遥遥相应的水滴台灯

提到水滴，就不得不说这么一款有趣的小东西了。名为水滴台灯的作品出自Ping Lamp的创意设计，两个复古水龙头下摇摇欲坠的水滴好像将美好的一刻定格了一般。值得一提的是，这个台灯还是一款Wi-Fi情侣灯（哟！好羞哦），简单说，这个台灯是可以拆卸照明的，而分开的两瓣台灯可以通过无线网络的Wi-Fi相连，只要一方打开了自己的台灯，另一方的台灯也会亮起来，而要是双方一起开灯的话，两盏灯就会因回应而闪光哟。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编：贪睡猫 美：哈秋

电玩宝盒

这是内裤？这是同人志？

>> 东瀛宅急便 << ——这是内裤型同人志

同人志小组MechaTech的新刊《PANG! TWO! MARU! MIE! 》推出了。虽然相信同人志你已经见过不少了，不过本书最大的特色在于其形状……远看就是一条内裤，而且翻开的话看里面还内有玄机哦。销售店铺还打上了“内裤和同人志的全新组合！”“只是看着的话一定满足不了，行动吧少年……”等等的字眼。



▲ 完全内裤型的同人志，而颜色则是用了经典的蓝白色……



▲ 标语写着“可爱的内裤，每条均价525日元！”……





▲ 看到这么翻开后，你正在“哼哼哼”笑的话你一定是变态，不过男人变态有什么错？





▲ 去年十分火热的《魔法少女小圆》中的主角小圆。



▲ 《魔乳秘剑帖》的魔乳千房。



▲ 《摇曳百合》阿卡林，疑！……不是笨蛋看不见的女主角吗。



▲ 《轻音》的秋山澪，既然封面是蓝白色的，自然少不了蓝白教主。

第二季度主流新番全指引

电攻宝盒

喜欢动画的童鞋们，学习工作是不是很繁忙而来不及追新番呢？

大丈夫！阿宅作为一名资深OTAKU,可是所有新番都会追一段时间的。

嚯嚯嚯……

那么，就让阿宅来剧透吧！

周日 sunday

圣斗士星矢Ω

首播时间：预定2012年4月1日
声优：绿川光、雪野五月、小西克幸等



光牙与星矢初登场时一样是13岁，他被女神城户纱织抚养长大，背负着天马座圣斗士的宿命。说实话，这次圣斗士的画面确实不咋地（与同时代作品相比），几度想要放弃，但是看着看着就燃了，确实是部热血的好片。话说，龙峰是紫龙的儿子，那光牙难道……仔细看头发颜色，再看雅典娜和星矢头的发色，嚯嚯嚯！

枪械少女

播放时间：2012年4月8日
声优：野水伊织、富坚美铃、佐土原香织等

11区是一个什么都可以娘化的神奇国度。各种枪械化为美少女，就读于正锖学院。初等部：冲锋枪（手枪弹）、中等部：突击步枪（小口径高速弹）、高等部：战斗步枪（7.62X51mm NATO弹为主）。本作的故事，就是枪械美少女学生们之间的搞笑日常。

谜之彼女X

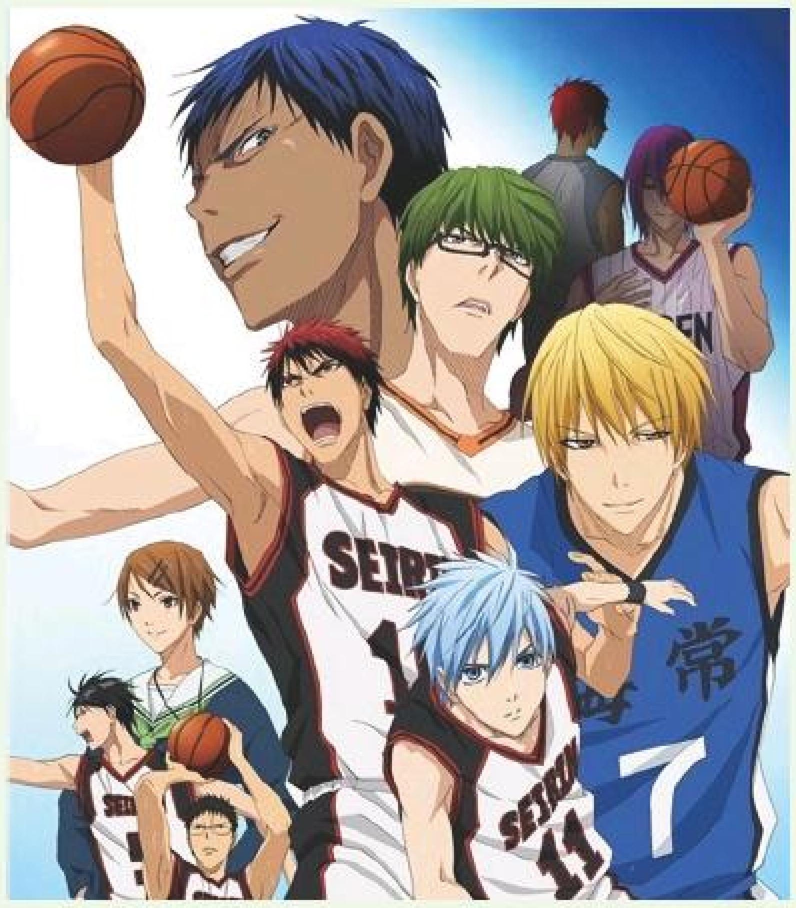
首播时间：2012年4月8日
声优：入野自由、吉谷彩子、广桥凉等

椿明本是一名普通高中生，但自从转校生卜部美琴到来之后，椿明的校园生活也变得不再普通了。有一天，椿明在卜部美琴睡觉的时候叫醒了她，并不小心舔了她的口水，而美琴也因此而喜欢上了椿明！之后，椿明便开始了各种约会，当椿明与美琴在一起，他便会发现美琴的各种谜团……

黑子的篮球

首播时间：2012年4月8日
声优：小野贤章、小野友树、斋藤千和等

由热卖漫画改编，美国归来的天才篮球手火神大我立志要打败「奇迹世代」——帝光中



学篮球部光辉的历史中曾经同时出现过5位天才少年，成为日本第一篮球手，而帝光的梦幻第六人黑子也决定帮助他……

Fate/Zero【第二季】

关键词：圣杯战争、saber、轻小说改编
首播时间：2012年4月7日开播
声优：小山力也、川澄绫子、大原沙耶香等



神作！神作！神作！无需多言，大家肯定会去看的。那边的，金闪闪和黑漆漆，你们别团战时候解决私人恩怨好不？

周一 monday

绯色的欠片

首播放时间：2012年4月2日
声优：三宅麻理惠、杉田智和、冈野浩介等

女性向游戏改编逆后宫，你后宫哦！感兴趣的童鞋可以看一看，另外，动画OP很好听。

黄昏少女X记忆丧失

首播时间：2012年4月9日
声优：原由实、代永翼、喜多村英梨等



私立诚教学园创立创立60年以来，以“旧校舍的幽灵”为首的各式各样鬼怪故事和城市传说就在学生之间流传。有一天，在校生新谷贞一遇见穿着现在已被停用的黑水手服的不可思议的女学生。那位女学生称自己正是“旧校舍的幽灵”夕子，并希望 贞一协助她找出自己的死因与真相。从第二话开始，就有点色色的了……“贞一，H！”

冰果

首播时间：2012年4月23日
声优：中村悠一、佐藤聪美、茅野爱衣等

「冰菓」是日本推理作家米泽穗信2001年荣获第五届角川学园小说大赏「少年推理&恐怖部门」奖励赏的出道作品。

对于任何事都并不积极，并信奉节能主义的高校生折木奉太郎，在姐姐的折木供惠的劝诱下加入了神山高校的古典部。并且与在那里遇到的同伴们一起，揭开日常中种种谜题，并且将挑战古典部的文集《冰果》中的秘密，以及33年前的真相。

周二 tuesday

ZETMAN

首播时间：2012年4月3日
声优：浪川大辅、宫野真守等



主角阿人手背有一块环状肉瘤，体内隐藏住神秘力量“Z．E．T”，阿人原来是实验室创造出的人造人，并不理解人类地情感，但他“爷爷”（参与制造人造人实验的博士）的教导之下，学习并慢慢体会人类的感情。

女皇之刃REBELLION

首播时间：2012年4月3日
声优：远藤绫、小林优、茅原实里等

肉！肉！肉！

李洛克的青春全力忍传

首播时间：2012年4月3日
声优：增川洋一、远近孝一、竹内顺子等

以小李为主角的日常搞笑。

潜行吧!奈亚子

首播时间：2012年4月10日开播
声优：阿澄佳奈、喜多村英梨、钉宫理惠等

11区真是一个什么都可以娘化的神奇国度，这次娘化的是克苏鲁神话的邪神。

一天夜晚，高中生八坂真寻在路上被怪物袭击，然后被一名神秘少女所救。少女告诉真寻，她是在克苏鲁神话中登场的一个名为“奈亚拉托提普”的邪神，而且还是外星人，她是为救助被其他外星人袭击的真寻而被派遣而来的。

周三 wednesday

军火女王

首播时间：2012年4月11日
声优：伊藤静、田村睦心、大原沙耶香等



以军火商人的独特视角描述了一名少年雇佣兵在一名年轻女性所领导的军火贩卖集团中的故事。

御姐！御姐！御姐！阿宅看到预告片的时候就激动不已了。

向银河开球

首播时间：2012年4月4日
声优：小林优、中津真莉子、桑岛法子等

球技一般、但十分热爱足球的少年太田翔，努力重建由于人数不足而解散的六年级足球队的故事。

很久没有一部让阿宅感到充满热血的足球动画了，真的久违了。

周四 thursday

最强会长黑神

首播时间：2012年4月5日
声优：丰崎爱生、加藤英美里、浪川大辅等



「最强会长黑神」的故事讲述刚入读箱庭学园的一年级少女黑神目泷，因为本身成绩优秀、运动万能、完美的外表加上身材，以接近100%的支持率成为箱庭学园的新一代学生会会长。虽然黑神是作为一名完美少女而存在，但因为放心不下她而决定担任学生会杂务的人吉善吉同学，在解决不少问题学生的同时，却逐渐接触了由箱庭学园理事长不知火袴所创立的「玻璃瓶计划」——希望聚集异常者而制造出「可以成为天才」的技术，于是学生会与异常、超异常、过负荷、恶平等等的存在便不断展开。

豪乳御姐，大爱啊！

这就是僵尸吗【第二季】

首播时间：2012年4月5日
声优：间岛淳司、金元寿子、野水伊织等



魔装少女就是本少爷！对的，由轻小说改编的动画。已经是第二季了，主人公相川步依旧过的悲惨的僵尸日常。

周五 friday

战国大乱斗

首播时间：2012年4月6日
声优：花泽香菜、中原麻衣、能登麻美子等

11区肯定是一个什么都可以娘化的神奇国度，战国武将已经被娘化无数了吧。

由著名游戏公司KONAMI公司制作的人气网页游戏《战国大乱斗》，已经确定改编为动画将在2012年春季档上映。这部动画又是一部以将历史人物女体化为卖点的作品，主角为织田信长，不过在本片中他将变身为小恶魔系的美少女登场。

散华礼弥

首播时间：2012年4月6日开播
声优：内田真礼、木村良平、井口裕香等



11区绝对是一个什么都可以娘化的神奇国度，僵尸娘不可能那么可爱！

一个热爱僵尸，甚至希望能交个僵尸女友的高中男生降谷千纮，因为一些因素认识了附近一间贵族学校的千金小姐散华礼弥，两人一起制作复活药，想要让降谷的爱猫复活。不料礼弥居然偷偷喝下有毒的复活药，后来更因为意外死亡，而真的变成僵尸了了！

坂道上的阿波罗

首播时间：2012年4月13日
声优：木村良平 、细谷佳正、南里侑香 等

转学生薰在新的学校因为旁人的视线而再次感到压力，欲想上天台的时候，却发现了同班的不良少年川渕千太郎正在睡觉。故事围绕好听的爵士乐展开，不错的作品。

周六 saturday

加速世界

首首播时间：2012年4月7日开播
声优：三泽纱千香、丰崎爱生等



故事发生在人人都使用名为“Neural Linker”的终端设备连线，生活的大半时间都建构在网络世界的不远未来。

因为身材肥胖而受到欺凌的学生春雪，过着一边诅咒现实，一边躲在校内网络一角提升自己壁球游戏最高分数的日子。某天，美丽的副学生会长黑雪姬突然出现在他的面前，留下了谜一般的话语：“想不想更加速看看？”接受黑雪姬邀请的春雪，使用有线连接通信下载到名为“Brain Buster”的程式。靠着Neural Linker的量子接续作用，拥有能够提升思考速度一千倍的效用。成为“Buster Linker”的春雪，操纵自己的角色，投入战斗之中。

人气超高的作品，值得追哦！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



别对我说谎！

——十二星座爱情谎言解谜

在美剧《Lie To Me》中，男主角Lightman博士通过观察你的眼睛、留意你的小动作、听你的声音、和你握手……就会知道你是否在说谎，以及为什么说谎。而实际上，这世界上没有人敢说自己从未说过谎，只是有的人说起谎来驾轻就熟，有的人就会前言不搭后语，而更有甚者在制造弥天大谎的时候却从未意识到自己是在说谎……从十二星座开始，探究你的谎言心理学。

白羊座：我还来不及说谎



他们自信而又冲动，单纯而又热情。尽管他们的头部很发达，但他们的言行举止却很少能经过头脑的深思熟虑。想让白羊座的人说谎是困难的，因为他们总是在第一时间里叫喊出事情的真相——待到他们为自己的莽撞而后悔的时候，一切已经太迟。白羊座那份婴孩般的纯真品质也会阻止他们说谎，让他们觉得这是一件令人羞愧和难为情的事。而一旦他们被迫说谎，这个马虎草率的谎言很快就会不攻自破。

金牛座：与其说谎，不如沉默



忠厚踏实的金牛座人讨厌谎言。他们步调缓慢，对于沟通也十分谨慎，会仔细斟酌自己说出的每句话。他们知觉敏锐、逻辑清晰，却不并擅长玩弄语言的技巧。对他们来说谎言是一种恶行，与其说谎，不如沉默地面对事实。虽然这种沉默的态度有时候会激怒对方，但在他们看来，与其承担谎言制造出来的后果，还不如多花一些时间和精力，踏踏实实地去把事情做好。

双子座：容易戳穿的谎言



双子座可能是十二星座中最容易说谎的类型，但这并不是因为他们擅长此道。问题在于他们太爱说话了，他们神经系统的运作速度可能比头脑活动还要快一些，这就导致他们在表达的时候容易进入一种亢奋状态，从而口不择言。通过言语交流来表达自己的聪明机智，是双子人普遍的存在状态，然而言多必失，一不小心就会说出和事实相违背的话来。他们的谎言也往往出于虚荣或者面子问题，但却很容易被识破，从而被冠上不诚实的恶名。

巨蟹座：与其说谎，不如逃避



巨蟹座常常被视作诚实的典型。这一方面是因为他们的情绪十分敏感，总是渴望与身边的人分享最真实的感受，另一方面也是因为心理的脆弱和母性的特质，令他们难以容忍谎言的存在。在面对无法解决的沟通问题时，巨蟹人不会通过说谎去敷衍了事，而是会选择逃避自保——就像蜗牛缩回自己的壳里，或者鸵鸟把头埋在沙中。对于世界的真相，他们有一种本能的直觉体认，但他们会建构一个只属于自己的坚固堡垒，而不让谎言去侵犯它。

狮子座：为了面子而说谎



本质上，他们温暖而真诚，渴望自己像太阳一样光明磊落，并且为周遭带来活力和热情。然而，过于夸张和戏剧化的特质，难免使他们说出背离客观事实的话来。在喧闹的人群中，狮子座出于想要吸引别人的注意力，时常会有一些浮夸的表现，譬如无伤大雅的吹牛。他们不会在亲密的人面前扯谎，也不会在原则问题上丧失自己的立场，但却容易因为要命的面子问题，而对一些无关紧要的人和事说谎。

处女座：为了游戏规则而说谎



他们实事求是，聪明而又谦逊，通常不会通过谎言来为自己护短。注重细节的完美主义倾向，也使得他们拥有一双显微镜般的眼睛，几乎能洞穿一切虚伪不实的假象。尽管如此，这个由水星掌管的土相星座仍然具有和他们的观察力相匹配的谎言天赋。出于对世俗法则的通晓和理解，思虑周密的处女座并不忌惮说谎。对他们来说，谎言有时是为了达到目标而采用的小小伎俩，有时仅仅是为了尊重必要的游戏规则。

天秤座：出于善意我们说谎



在十二星座中，天秤座以高超的社交技巧和维持平衡的协调能力著称。对他们而言，谎言就犹如这个不完美世界的华丽外衣，可以带来一些宁静、和谐，让所有人心里都好过一些。尽管是出于善意，但他们八面玲珑的说话方式有时难免失之圆滑。在人际交往中，那些不由衷的赞美和取悦也常常令人生疑。这个星座也十分注重和谐的伴侣关系，在另一半面前，他们可能会掩盖一些基本的事实，但这通常会让他们陷入犹疑不决、左右为难的困境。

天蝎座：从不屑于说谎，到弥天大谎



他们是神秘的预言家，也是无孔不入的侦察者。他们通晓人性的黑暗面，渴望探索到一切经验的底层，因此本质上他们对事物抱有非常诚实的观点。在无法表达真相时，天蝎座宁愿保持缄默，因为他们不屑于说谎——他们也太容易洞穿其他人的谎言。然而刁诡的是，他们也往往是弥天大谎的制造者。这个谎言可能是一个永远不会吐露的秘密，又或者，是他们用以掌控局面的一个最大筹码。

编：Samtown　美：grass

射手座：说谎是作茧自缚



热情奔放的射手座向往无拘无束的自由。他们生性豁达、直率，虽然有些神经大条，但却不失坦诚和可爱。他们会觉得说谎太累——如果不牢牢记住的话很容易穿帮，而为了圆上一次谎言又要继续说谎很多次，那无异于作茧自缚。由于天性乐观、缺乏敏感度，射手座也是容易被忽悠的一个星座，因此他们更加的讨厌说谎言。

摩羯座：为了生存，我必须说谎



他们少年老成，深谙人世的艰难困苦，世俗的成就与地位来之不易。对于他们来说，生存的稳定与发展压倒一切，谎言不过是必须学习的生存技巧之一。通常来说，摩羯座都拥有超乎寻常的自制力，谨慎保守的作风给他们带来沟通方式的严谨，不会轻易给人留下话柄。也因此，他们不会在无关紧要的小事上扯谎。但如果是为了达到目标，扫除前进道路上的障碍，说谎在他们而言就变成一个小case。

水瓶座：我们外星人从不说谎



他们热爱自由、性格偏激，常常高举着平等精神和人道主义理想的大旗。天马行空的作风和不易亲近的冷静外表，使他们获得"外星人"的殊荣。从根本上来说，这个星座的人拥有一种求真的可贵精神。尽管他们常常会说出一些惊世骇俗的话来，但这并不代表他们说谎。对他们而言，这些古怪的创意和有悖于常理的观点，只是有待于时间验证的真理罢了。

双鱼座：说谎是假作真时真亦假



双鱼座的人认为，在确认一个人是否说谎之前，首先应该探讨的问题是，这个世界的真相到底是什么。他们几乎拥有十二星座的所有复杂性，有时却又单纯善良得令人生怜。在他们身上发生的奇怪悖论，使得谎言产生了一种真假莫辨的效果。他们擅长制造迷雾，并放纵自己于情绪的海洋中。有时候，他们甚至为自己的谎言而感动，因此将它内化成现实；有时候，所有的事实对他们来说也不过是一个巨大的谎言。

• 趣味测试题 •

（一）测测你的说谎程度

测试题：在奇幻的世界中，长了一棵恐怖的树，因为它有一个血盆大口，可以把人给吞下。你认为这棵树是用了什么方法来让人接近，进而捕食的呢？

1）用美妙的歌声使人心醉。
2）模仿对方恋人的声音。
3）散发迷人的树香。
4）利用飞翔在它周围的小鸟使者。
5）什么都不做，只是静静等待好奇的人。

选1）的人：往往为了讨对方欢心而撒谎。很多事情你都有可能加油添醋。虽然这并不算是什么恶意的谎言，但如果谎言逐渐扩大的话，就容易在众人的面前丢脸。即使你没有说谎，有很多事也会因为过分地夸大而让对方有所误解。所以，你对于任何事情都要谨言慎行。

选2）的人：是用认真的态度在说谎，而且往往是个撒谎高手。其谎言不管是善意还是恶意，在还没被揭穿之前，很少会有人因此而受伤的。但谎言一旦被识破，伤害在所难免。正因为如此，大家对你有深怕被出卖的担忧。所以，为了自己的人格与声誉，即使只有千分之一被识破的可能，也绝对不可以撒这类谎，免得自讨苦吃。

选3）的人：是属于不会利用谎言去伤人的人。正因为不善于说谎，所以只要你说谎，就会被别人看穿，也因此许多时候你的名誉不但不会受损，反而会有很多人认为你这样子有点儿可爱。

选4）的人：你有撒谎时喜欢找替罪羊的倾向。为了使谎言变得有说服力，你是否常使用"因为某某人说……"或者"从某某人那里听来的……"等语句呢？如此一来，当谎言被识破时，那个人的信用也跟着完蛋了。所以当你在编织谎言时，这个责任应该由你一个人来承担，如果把别人也卷入你的谎言中，那就太令别人难堪了。

选5）的人：生活中的你，忠厚老实，绝少撒谎。正因为最痛恨的就是欺骗别人，所以即使对方不想听的事实，你也毫不隐瞒地全盘托出，结果通常是伤人很深。因此，说大实话有时也得看情景，面对病入膏肓的患者、恋爱受挫的失恋者，必要时你也要机灵地撒个小谎。

（二）你擅长说爱情谎言吗？

测试题：某天，你心血来潮到游乐园重温童年时光。你选择的第一个游乐设施是游园的小火车，恰巧有一对老夫妻坐在你的前面，老婆婆正对着老公公说一句话，你觉得她说了什么？

A）出门前，你有检查瓦斯吗？
B）坐小火车的感觉真不错！
C）现代人真幸福！
D）应该带乖孙一起来玩！

选"A"——诚实主义的拥护者。你觉得情人之间最重要的就是诚实和信任，如果两个人在一起只想以谎言来建构虚伪的感情，那还不如分手算了，实在不必要浪费双方的时间。对于这样的原则，你不但会以身作则，而且也会要求对方这么做。

【给你一点意见】坦白固然重要，但适时给对方一些空间也是必需的。

选"B"——辩才无碍的社交派。在你的爱情世界里没有"谎言"二字，只有所谓"让大家都好过的说法"。你喜欢圆弧形甚于直线、擅长转弯甚于直角，你坚持如果能把话说得既漂亮又不勉强，何必一定要尖锐地硬是要挖出真相呢？

【给你一点意见】圆融可以是一种手段，但若只会玩两面手法就不算高招了。

选"C"——谎话连篇的大骗子。说谎已成为你性格中的一部分，如此浑然天成、密不可分，即使你总是被对方拆穿、即使你老是露出马脚，还是一派天真地说着漏洞百出的谎言，让人既生气又同情，你似乎早就忘了"老实说"是怎么回事。

【给你一点意见】如果你一直学不会诚实，起码要演得诚恳一些。

选"D"——善意谎言的仁慈家。你会说谎，但不是故意；你会顺势回应，但不是真心情愿。虽然你十分不认同说谎的行为，可是你更无法承受说实话之后的代价，过分滥情是支撑你继续说善意谎言的主因，让人觉得诚意不错但智慧不足。

【给你一点意见】善意不是错，然而不够聪明的善意则弄巧成拙！

看Ni妹 GIRLS 2012

编辑：samtown
美编：哈秋

本期为大家带来的主角前田敦子，她可是阿汤叔最近疯狂爱慕的妹纸哦，在日本有宅男女神的美誉。她曾是日本最著名的美少女组合AKB48的中心成员之一，与高桥南在几乎所有的PV与音乐节目中都位居中央位置，身为AKB48中ACE级的人物而活跃中，被称为AKB之颜，AKB48绝对不动的ACE。她性格内向怕生但属于熟络后就特别热情的慢热型。对人温柔却对己严苛。平时常给人一种没干劲的感觉，不过一旦工作就会全力以赴，好强且不服输。拥有很好的亲和力，很容易让人把目光停留在她身上。在之前很长的一段时间，她在日本都是最受年轻群体追捧的女星之一，而最近发生在她身上的一则新闻也让国内的宅友们对她有所了解，更让大叔我再也不相信爱情了……

前田敦子 ATSUKO MAEDA 日本宅男女神

阿酱也单飞了……我再也不相信爱情了







我想吃妹子胸前的那个辣椒

宣布离团单飞，粉丝切腹自杀

前田敦子于2012年3月25日在埼玉super arena的最后一场公演中突然宣布即将退出单飞的消息引起圈内外热议。她作出这一决定的原因引来众多猜测。尽管退出时间未定，但前田选择在此时发表“毕业宣言”并非一时冲动。25日在“毕业宣言”中，前田坦承自己是个感情起伏激烈的人“给其他成员带去很多困扰”，如她所说，“在总选举前宣布退出可以让她放下这个沉重的包袱”，“因太过突然，前田所属事务所和唱片公司正忙于向各赞助商解释具体事宜”。这个“IDOL女王”当得并不如外界想象的那么风光和轻松。除了来自其他成员的无形压力，以网络为中心的一群反前田的粉丝对其的中伤也同样让她难以承受：“尽管身边人劝她无视这些困扰，但生性认真的她始终无法做到”。据唱片公司的高层表示：“单飞后她会把重心放在演戏上，但歌唱活动也会继续”。

而当这个爆炸性的消息一出，全场震惊。据目击者称，场外某30余岁宅男随即使用随身携带的美工刀切腹，后被紧急送医。大批粉丝情绪激动，声嘶力竭。当地调配警力维持秩序，多家论坛亦告崩溃。

个人档案

本名：前田敦子
昵称：阿酱
国籍：日本
出身地：日本千叶县市川市
年龄：21岁
出生日期：1991年7月10日
生肖：羊
星座：巨蟹座（和阿汤叔一个星座）
身高：161cm

体重：43kg
三围：B76cm、W60cm、H83cm
血型：A型
职业：歌手、演员
特殊点：左撇子
魅力点：大眼睛、长睫毛、笑容
喜欢的食物：番茄、生鱼片、寿司、贝类、紫菜、草莓
应援会网址：www.maeda-atsuko.cn

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888









与中国宅友有缘，赴香港开唱卖力演出

虽然敦子决定离队单飞，但2012年3月27日她仍如期与队友仲川遥香及增田有华出席中日邦交40周年的大型活动《活力日本展in香港》，接近300名粉丝到机场接机，当中不乏中学生逃学见偶像，而三人被安排从秘道离去，令大部分粉丝扑空，有小部分歌迷在秘道外见到偶像，敦子趁上车前就跟粉丝挥手，表现友善。其实敦子在香港地区支持者众多，本次两场迷你港秀，以她的号召力早已掀炒票热，门票一度被炒到4000港元。



首场港秀于当晚8点开场，三位成员唱出AKB48的代表作。敦子自言来港后食欲大增，她被队友上载抵港后吃港式点心的照片。开唱期间气氛热烈，不少歌迷向单飞的敦子高呼支持，敦子也会做地扭屁股劲舞。演出结束后，大会临时宣布办握手会，数百歌迷兴奋地上台亲亲偶像及摸手，秩序尚算受控



全新一代 倩女幽魂 概念发布

研发内幕首次曝光

在3月22日举行的2012《倩女幽魂》媒体品鉴会上，超人气新游《倩女幽魂》官方正式向外界宣布，为了让玩家能在《倩女幽魂》首次公测中，得到最唯美逼真的视听感受，最震撼的打击感和技能特效、最酷爽酣畅的战斗、最丰富而充满挑战的玩法以及最放松畅快的社交体验，全新一代的《倩女幽魂》已经蓄势待发。


代言人刘亦菲意外亮相


产品总监胡志鹏向与会嘉宾讲解全新一代《倩女幽魂》


刘亦菲在现场也试玩起了全新一代《倩女幽魂》


玩到酣处，刘亦菲神情专注


本次《倩女幽魂》媒体品鉴会，迎来了25家媒体的28名资深编辑


刘亦菲向大家展示了她所搭建的小桥流水人家


刘亦菲豪宅的大堂

全新一代，蓄势待发

为了实现《倩女幽魂》全新一代的推出，开发组根据内测期间搜集到的玩家意见，为满足玩家在游戏视听、技能、装备、战斗等方面的核心需求，进行了最大规模的纠错和革新：自内测以来，共进行46次全服维护，1142项游戏内容升级，7211个细节修复和改进。细致到每一片草叶的摇曳，每一朵水花的飞溅，每一道光影的流淌，每一秒战斗的流畅体验……都经过精雕细琢，力求完美。同时，为了让玩家在游戏中有着更丰富的体验，《倩女幽魂》还将增加多个全新系统，其中幽梦家园和无限跨服系统已经在紧张封测中。事实上，作为2011年最成功新游，《倩女幽魂》只有践行着这样的诚意。在3月22日的这场被产品总监胡志鹏喻为“进京赶考”的媒体品鉴会上，面对来自拥有对游戏有着更广阔的视野和洞察力的全国25家媒体28名游戏界资深编辑，全新一代的《倩女幽魂》才具备了2012年最受期待新游的先决条件。闯关体验+家园DIY：酷爽战斗与休闲轻松的二元极致体验。

除了对全新一代《倩女幽魂》的研发阐述，《倩女幽魂》还让到场嘉宾感受了游戏中最受玩家欢迎的酷爽战斗体验。这是一个源于中国古典传说、又能让玩家充分享受开放性结局的闯关副本。其中，《倩女幽魂》大胆融合了机关技巧、弹道技术、空间扭曲以及粒子系统等各类高新技术，让玩家在充分享受超爽打击感和极速战斗乐趣的同时，还能身临其境地感受雪雨交加、潮起潮落的奇特景观。为了改写白素贞与许仙的爱情悲剧和因此造成的生灵涂炭，大家穿越千年，在享受斩、闪、追、堵、跳的战斗同时，还集中精神进行解谜，酷爽的闯关战斗让成就感高潮不断！


面对全新的副本，大家全情投入

刘亦菲点评：全新一代如娇艳美人

品鉴会现场，还出现了一位神秘嘉宾，她就是《倩女幽魂》代言人、最具穿越气质天后刘亦菲。对于备受期待的全新一代《倩女幽魂》，刘亦菲表示：“如果说内测时候的《倩女幽魂》，是一位含苞待放的少女，那全新的《倩女幽魂》就好比一位娇艳欲滴的美人。” 而就在此时此刻，千里之外的杭州网易大厦内，全新一代《倩女幽魂》的研发团队正紧张进行着公测前的终极测试，他们的梦想只为一句话，如产品总监胡志鹏所说：很多年以后，当现实中的我们，甚至都已经忘了今天的自己的时候，还可以继续来到《倩女幽魂》，来到这个广阔而熟悉的世界，一起战斗，一起热血。


刘亦菲在闺房内小憩

接着，媒体群英又在网易工作人员的带领下，体验革新休闲玩法——DIY属于自己的幽梦家园。这个正在安全封测的幽梦家园，是《倩女幽魂》社交系统的重要延伸。家园系统内设计了房屋、仓库、灵兽台3种建筑，另外还有100多个家具和小景等道具会出现。家园系统还设计了包括偷菜在内的48类144个植物，而且家园中的每个建筑模块都可以升级。与多数网游中孤立的家园系统不同，幽梦家园从建造房屋到种植作物都可以加强人物战斗属性。一位媒体朋友称：“新玩法背后隐藏着强悍的新技术，今天只是试吃到全新《倩女幽魂》的两道‘小菜’，我对全新一代的‘大餐’非常期待。”

丁磊携全新一代倩女幽魂 亮相雪山



《倩女幽魂》公测期海，白小倩表情肃杀，严阵以待

全新一代《倩女幽魂》公测发布会在象征着新生与圣洁的玉龙雪山脚下举行。在这场玩家和媒体聚焦中心的发布会上，网易CEO丁磊在发布会上寄予了《倩女幽魂》网易游戏革新浪潮领航者的希望，并正式向外界宣布全新一代《倩女幽魂》将在4月20日上午11点整开启首次公测。同时，全新一代《倩女幽魂》的公测版本，也就是网易投入重兵研发多年，一直秘而不发的W&P计划的名称——战争与和平，也在本次发布会上首次公布。



网易CEO丁磊先生，与代言人刘亦菲、产品总监胡志鹏先生一同开启新世界


白小倩表情肃杀，正是她对战争胜利的渴求


黑小倩落泪，代表她对和平的渴望

《倩女幽魂》定位网易革新浪潮领航者


本次公测版本历经海量革新，再现1080P华美画面

当晚，网易CEO丁磊先生现身，成为本场发布会最大的惊喜之一。面对热情的玩家，丁磊先生首度向外界公布了网易公司对《倩女幽魂》提出的战略规划。丁磊透露说，《倩女幽魂》尽管在2011年获得了最成功新游的殊荣，但依然存在不尽如人意的地方。为了让玩家在公测开启后体验到一个最完美、最完善、最稳定的游戏体验，对主创团队提出用海量革新，领航网易游戏革新浪潮的要求，同时要求全新一代《倩女幽魂》必须让玩家在画面、战斗、装备、玩法等方面，都能得到全新的体验。为此，网易给予了主创团队业界罕见的自由创作空间。同时，丁磊先生透露《倩女幽魂》的具体更新时间，邀约玩家一同见证。“7天后，也就是4月20日早上11点整，全新一代《倩女幽魂》将正式面向更大规模的玩家，启动首次公测”。

产品总监揭晓W&P真面目

产品总监胡志鹏透露说，战争，就是指我们的玩家将可以突破服务器的限制，通过经过长期研发和测试，内容丰富、性能体验完善的PVE、PVP以及休闲玩法，与其他服务器的玩家一起在游戏内交流、交往、战斗、切磋；和平，就是指自建家园，我们整合了包括幽梦家园、暗恋、结婚、结拜、出家、帮会、成就以及安保等等现实生活中可以经历或无缘体验的社交系统，让玩家有充分的自由，去建设属于自己的精神家园。

胡志鹏告诉记者，在这个“战争与和平”的版本中，《倩女幽魂》通过革新式的1080P唯美画面、实时变幻的天气系统、每秒钟实现数亿次数值换算的云计算技术，重复率只有一亿分之一的极品装备系统以及数十种包含了当今网游界最先进表现技术的魅幻副本，将最大程度地再现一个极致唯美、快意恩仇的三界江湖。



产品总监胡志鹏致辞，现场解读新版本


运用了动态战斗平衡云计算技术，满屏秒怪酣畅淋漓


在全新一代《倩女幽魂》中体验史诗级城战玩法


偌大的幽梦家园竟只是全新一代《倩女幽魂》的冰山一角

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

盛大游戏 传奇全球首家体验店开幕

4月15日，“UOBO EXPO游博汇暨游站UOBO商务社区体验平台公开，第一财经互动中心启动，盛大游戏全球首家体验店开幕”活动在昆山绿地大道举行。



盛大游戏董事长兼ceo谭群钊在现场致辞



传奇体验店揭幕仪式

盛大游戏体验店是一次创新尝试

在启动仪式上，第一财经、盛大游戏、中国金融城控股集团分别与昆山城开锦亭置业签署了战略合作协议，正式宣告游站UOBO商业模式全面启动。

盛大游戏董事长兼CEO谭群钊表示，游站UOBO推动创意产业发展，打造互联网时代全新生活方式的理念，正与盛大游戏不谋而合。双方将携手合作，为用户提供新模式的产品互动体验、新的行业增值服务体验，将盛大游戏的用户体验和服务推向一个新的高度。谭群钊同时表示，“游戏体验店”的设立，正是盛大游戏在提升用户体验方面做出的一次创新尝试。

体验店现已搭载传奇系列产品

据悉，盛大游戏全球首家“游戏体验店”是一个主要面向玩家的线下体验与休闲平台，目前首先搭载盛大游戏旗下经典游戏品牌传奇系列产品，包括《热血传奇》、《传奇3》、《传奇外传》、《传奇归来》等。体验店除了供玩家试玩、体验传奇系列游戏之外，还将陈设游戏中的经典道具周边，如以传奇角色为形象的门神雕塑、传奇系列著名兵器以及沙巴克、玛法酒馆等经典场景的复制重现。除了传奇系列产品外，盛大游戏方面表示未来体验店内展示的内容将扩展到盛大游戏旗下的所有产品，并不定期举办各类用户参观体验活动，同时，盛大游戏还将季度、年度的大型竞技活动，最新游戏项目发布会纳入体验店的发展规划当中，期待让更多的玩家感受到游戏的乐趣。



圈子化办公新理念介绍



盛大相关领导对实体店开幕致辞



墙上贴满了游戏精美原画



实体店内景

盛大游戏 时空裂痕中文版公开

4月17日，盛大游戏旗下新游《时空裂痕》在上海陆家嘴新天哈瓦那酒店举办国内首次媒体见面会。盛大游戏正式发布《时空裂痕》大陆版中文LOGO，并公布了《时空裂痕》中文本地化进展。盛大游戏董事长兼CEO谭群钊、盛大游戏首席运营官张向东、《时空裂痕》美国研发商Trion Worlds CEO Lars Buttler出席了发布会。

《时空裂痕》中、英文logo

时空裂痕预计在年内面世



《时空裂痕》发布会现场

谭群钊与Lars Buttler共同揭开了《时空裂痕》的大陆版中文LOGO，宣告《时空裂痕》正式登陆中国市场。本次见面会上，盛大游戏还公布了《时空裂痕》最新中文本地化进展，并为大家演示了《时空裂痕》最新的中文版游戏内容。据悉，目前《时空裂痕》本地化进程顺利，已经完成全部文本的初校，预计会在年内与中国玩家见面。

《时空裂痕》是由美国游戏研发商Trion Worlds研发的一款大型3D奇幻类MMORPG，盛大游戏于今年2月10日宣布获得这款游戏的中国内地地区代理运营权。《时空裂痕》具有动态的世界事件、多样的职业定位、宏大的画面表现、坚实的游戏架构和丰富的游戏内容，广受业内好评，曾荣获IGN 2011年度最佳网游大奖、MMORPG 2011年度游戏大奖、GDC Awards 最佳网游新作奖&技术奖等多项权威奖项。在韩国权威游戏网站上，刚刚开始公测的《时空裂痕》力压《暗黑破坏神3》、《剑灵》，位居新游期待榜第一名。


韩方

2012年4月15日，“永恒之塔首届中韩对抗赛”在北京石景山区的中国电子竞技中心火热进行。 来自全国各地的两百多位玩家，与驻京的各大新闻媒体、电视台汇聚一堂，共同见证了这场由盛大游戏（SHANDA GAMES）永恒之塔主办的顶级赛事。

赛前在中韩两国的《永恒之塔》论坛上，曾出现过比较国家间PvP水平孰高孰低的帖子，一时间在两国玩家间形成热议，跟帖多达近万条。尽管两国玩家各执一词，一逞口舌之快，但在内心深处，中韩两国玩家都非常希望能够真刀实枪地大战一场，实际比较中国与韩国的《永恒之塔》PvP水平。为此，盛大游戏举办了历史上首次《永恒之塔》跨国PvP对抗赛。这不仅在国内绝无仅有，在全球范围内也是第一次有官方牵头，举办《永恒之塔》跨国赛事。大赛共设三个奖项：冠军团队奖（一组），亚军团队奖（一组），季军团队奖（两组）。

秘令战争　巅峰对决
永恒之塔首届中韩对抗赛在京举办

正式比赛前，国内率先举办了一系列国内选拔赛，甄选全国各地的顶级高手。最终，来自深圳、哈尔滨、北京、浙江等地的选手脱颖而出，组成了三支中国代表队。这些国内最出色的《永恒之塔》玩家，带着众多国服玩家的期待与决心，向由韩国顶尖PVP高手“杀统领”带领的韩国代表队发起了挑战。顶级赛事，顶尖选手，再加上媒体的巨大关注以及人们对热门话题的讨论，这场龙与虎的较量让比赛现场紧张激烈，悬念层出，高潮迭起，让每一位亲临现场的人都领略到了中韩两国游戏玩家的风采，体验到了《永恒之塔：秘令战争》的魅力。




最美丽的选手 媚娘



在比赛过程中，《永恒之塔：秘令战争》精彩激烈的游戏内容和华丽震撼的画面质感，被中韩两国玩家淋漓尽致地呈现在观众面前，给《永恒之塔》的游戏爱好者提供了一个前所未有的切磋交流、增进技艺的机会。同时比赛也吸引了众多非《永恒之塔》玩家。

比赛现场由素有国内电竞行业“黄健翔”之称的、知名游戏解说员——海涛先生进行现场解说，极大地增强了比赛的观赏性，为现场气氛注入了更多激情热烈的元素。在比赛之余，主办方还安排了众多形式丰富、内容精彩、紧张激烈、妙趣横生的活动——在精彩的COSPLAY互动SHOW上，玩家上台与COS美女共演精彩剧情；而在永恒之塔大胆技能SHOW的环节中，中韩玩家还以走秀和摆POSS的形式，将《永恒之塔》游戏人物的绝活惟妙惟肖地展现出来，掀起了现场互动的高潮。最终来自中方的<咒怨>的战队，夺得了比赛的胜利，举起了冠军奖杯，受到在场众多玩家粉丝的祝福！

《永恒之塔》自面世以来，其引人入胜的游戏内容和高清晰的画面质感，吸引了大批中韩两国电子竞技爱好者的追随，游戏版本的每一次更新都会引来玩家的强烈关注。而本次对抗赛的举办地——位于北京石景山区的中国电子竞技中心，是中国最大最专业的电子竞技运行中心，这也充分显示了本次赛事的受关注程度和重要性。此次“永恒之塔首届中韩对抗赛”的成功举办，无疑会成为电子竞技赛事中的经典时刻，也将促进《永恒之塔》这款游戏及整个电子竞技产业更好更快地发展。

想当年苏文茂老先生的一段《苏批三国》让人们对三国演义中的人物印象深刻，而且下面这个段子让我们对诸葛瑾的形象有了一个初步的认识……（以下文字摘自相声大师苏文茂的经典段子《苏批三国》）：

甲：诸葛亮有个哥哥诸葛瑾……

乙：对！东吴的谋士，号叫子瑜。

甲：他长的是什么相貌？

乙：他长的是驴脸。甲：哎，长脸膛，大下巴，长得跟驴一样。哎，他，他，他就算一头驴。

乙：啊？拿人比驴，这叫什么话呀！

甲：哎！他是有一头驴。有一天东吴的孙权大宴群臣，内中就有诸葛子瑜，他是带他的儿子去的。他儿子叫诸葛恪，那年才七岁，一块儿去了。在赴宴的时候，文武百官跟诸葛子瑜开玩笑，一看他那脸长得跟驴脸似的，就拉过来一头驴，在那驴脑门上写了四个字："诸葛子瑜"，大家一看，哄堂大笑。你说诸葛子瑜急又不能急，这是开玩笑；不急吧，当众受辱。正在难受的时候，他儿子诸葛恪一看，他爸爸面红耳赤，小孩子有办法，拿起笔在驴头上那四个字底下又添了两个字。

乙：什么字？

甲："之驴"这样一念就好听了："诸葛子瑜之驴"，说明这头驴是他们家的。吃完喝完了，还把这头驴拉他们家去啦。这段轻松幽默、脍炙人口的相声段子，让我们了解到诸葛瑾不仅与其弟效力于不同势力，并也让我们了解到诸葛瑾最大的面貌特征——"大长脸"。



诸葛瑾的形象：面容清瘦的谋士形象

显然画师在新《三国杀3V3》专用牌中诠释诸葛瑾的特征时也充分考虑到了这一点，因此我们最终看到的诸葛瑾是一位面容清瘦的谋士形象。





我们再来看看《三国杀3V3》专用牌中诸葛瑾的设计思路：

诸葛瑾的称号：联盟的维系者

诸葛瑾为人胸怀宽广，温厚诚信，深得孙权的信赖。诸葛瑾一直努力缓和并维持蜀汉与东吴的关系，为后期吴蜀联盟打下了坚实的基础。

诸葛瑾的技能：【缓释】/【弘援】/【明哲】

【明哲】——你的回合外，当你使用、打出或弃置一张红色牌时，你可以摸一张牌。

【缓释】——在己方角色的判定牌生效前，你可以打出一张牌代替之。

【弘援】——摸牌阶段摸牌时，你可以少摸一张牌，然后令其他己方角色各摸一张牌。

【明哲】是指明哲保身的意思，用于此处主要是源于诸葛瑾在演义中的表现，实际上他在历史上是个通才，也曾带兵打仗，并任大将军一职，只是表现并不理想。诸葛瑾曾说其子不是保家之主，他本人时刻以保家为宗旨，事实上他也是这么做的，所以【明哲】作为三血武将的防御技能存在。

历史上评价诸葛瑾"泛论物理"，他在三国志上比较喜欢用比喻，借物来劝说盛怒的孙权，救了不少大臣，这也是他"和事佬"的一个表现，在技能【缓释】中充分体现了诸葛瑾这一特点。【缓释】是用来在关键时刻解救队友的间接支援型技能，在判定方面支持队友。该技能的存在也加大了诸葛瑾在三国杀3V3中的控场和配合能力。

通过史料分析，诸葛瑾打过的仗虽然不少，但是在军事方面的能力其实是不怎么样的，即使说不上是长败将军，却也属于军事能力低下，史称诸葛瑾"性弘缓"。比如他独统大军救江陵，面对曹真和夏侯尚等对手毫无办法，只懂拖延。故【弘缓】属于慢节奏的直接支援队友手牌的技能。

诸葛瑾在三国杀3V3中的配合

作为东吴重臣，诸葛瑾的技能对东吴众将的手牌支援效果明显，并且可以帮助队友解兵过乐。考虑到诸葛家族的渊源，诸葛瑾技能的设置和诸葛亮有一些纠葛。历史上两人未曾同事一主，故在判定方面，如果两人不是队友，诸葛瑾无法影响到诸葛亮。而诸葛兄弟为队友时，可能会造成诸葛瑾破掉诸葛亮空城的情况，也间接的反应了二人不能同事一主的事实。当然，如果把握的好，两人做队友时的威力也是十分显著的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：卖天鹅的小女孩　编：小P羊　美：grass

舞型舞秀之凤凰涅槃

前情提要：

苏小桃发现所谓的小比赛居然有众多专业舞者和评委到场，其中不乏恶意挑衅的家伙，好在有莫然帮忙，使她得以定下心来。两人尽最大努力演绎的《木偶姑娘》最终会获得怎样的评价呢？

莫然的期望

1 当苏小桃再次站在那个舞台上时，已经是要宣布比赛成绩的时候了。可这一刻，苏小桃的内心前所未有的平静。因为，就像那些牢牢刻在心底的舞步一样，她就是知道，下一个步伐是……

"经过评委们的争论，这次比赛的冠军是来自C城的莫然和苏小桃。"

结局并没有出乎苏小桃的意料。因为她旁边站的是莫然，他不会给自己失败的机会。仿佛只要他往那一站，就能源源不断地向自己提供自信的能量。

面对台下的众议纷纷，苏小桃已经开始感受到，她将来要走的路还很长，还有许多事得自己勇敢面对。

原本，苏小桃对于夺得冠军也不是抱有太大的目的性的，用苏灼的话来说，就是人生来就要遇些挫折的，对于像苏小桃这样刚学专业舞蹈不久的人来说，这么快就夺得第一个奖杯，也许并不是一件好事。

2 似是察觉到苏小桃对未来的不安，莫然把接过的奖杯塞入她的怀里，眼神里满是唯我独尊的骄傲，"苏小桃，我们赢了。"

"是啊，赢了。"苏小桃人生的第一个成功就是在这个舞台上，她相信自己会好好的记着，当然，她的成功大部分是因为莫然的支持。

莫然宠溺的揉了揉苏小桃的短发，而她则回以对方一个灿烂而带有谢意的笑容。

殊不知这个画面被有心人记录了下来，直到很多年后，都仍被莫然珍藏在自己的钱包里。

苏小桃已经不太记得自己是怎么回到C城的了，只知道最后有一个评委走到了莫然的面前，深深地鞠了一个躬，随之而来的是充满真诚的歉意。

"我收回那句你是舞蹈机器的话，不可否认，你的确是位优秀的舞者。"

3 苏小桃永远也不会忘了那一刻，那个以冷漠骄傲著称的莫然，竟然也有那样单纯而又发自内心的笑容。莫然拿回了机场托运的行李，打算就此和苏小桃告别。

"等等，奖杯。"苏小桃追上了准备离去的莫然，想要把奖杯给他。

"你保管吧，毕竟是你的第一个奖杯。"

比赛后的莫然似乎与之前不太一样了，苏小桃说不上来，但是仿佛就像是松了一口气，又好像是解完了一道困惑了自己很久的数学题。

"你……"苏小桃握紧了奖杯，内心有一丝不舍。

4 比赛结束了，所以莫然要回到属于他的世界里去了吗？想起这一个月的训练，即使辛苦，但真是使她成长了很多，也更加坚定了她想要继续学习舞蹈的信念。

似是感受到苏小桃的犹豫和不舍，莫然的表情突然变得认真起来。

"苏小桃，你有什么梦想吗？"

苏小桃不解，她的梦想？苏小桃四岁时的梦想是希望可以看完林若音的那支舞，六岁时的梦想是希望自己有一双漂亮的舞鞋，十岁时想要进入舞蹈兴趣班，十四岁的梦想是打败苏灼大人的专政，而如今，她的梦想……

"如果你有个很想完成的梦想，你愿意付出一切代价而唯独是为了实现它吗？哪怕，这个代价是亲人，是朋友？"

莫然的话令苏小桃愣了一下，她的确有梦想。

5 "我不会。"

苏小桃认真地想了想，回答道："因为比起我的梦想，我还有许多更加重要的东西，有我想要守护的亲人，我的朋友……但是，我相信，总有一天，我会靠自己的力量实现梦想的，但那个梦想绝不是因为我牺牲了什么换来的。"

梦幻舞台，她会靠自己站上去。

"虽然这么轻易地拿到了冠军，可不要就这么松懈了，我会经常去空城检查你有没有进步的。"像是没有听到苏小桃的回答，莫然微微勾起了嘴角，转移了这个话题。

"那是当然，我也有想要超越的人的。"没错，总有一天，她要超越莫然，超越林若音，带给大家属于她苏小桃的舞蹈，苏小桃感受到了血液的沸腾，她突然想回到空城的舞台上，好好挥洒一下过多的热力，感受一下大家的舞蹈。想到这，苏小桃洒脱地挥了挥手，蹦蹦跳跳地向莫然相反的方向而去。

6 "苏小桃。"

莫然突然叫住了她。

"嗯？"

苏小桃闻声，回过了头。

莫然的声音久久地在她耳边回荡。

"好好努力吧，努力追上我的脚步，努力和我站在同一个舞台上。"

奇怪的苏灼，奇怪的湛学长

1 "小桃，小桃……人家就知道你会赢的。"

游佳坐在奖杯的顶端，兴奋地摇晃着双腿，果然，卡加纳的眼光是精确的，看着苏小桃又向着梦想迈进了一步，游佳此刻有种说不出的荣誉感。

"那当然了，也不看看我苏小桃是谁。"这会儿，苏小桃那微薄的自恋又无止境地膨胀起来。

"嘿嘿，小桃的第一次比赛就可以拿冠军，相信登上梦幻舞台也不是一件难事。"这样的话，她也就可以提前完成任务，寻找下一位命定之人了。想到这，游佳还真有点舍不得。

作为舞蹈精灵的她，每帮助一位命定之人完成梦想，便要毫无留恋地消失，纵使有欢乐，有悲伤，都只能被她化为最珍贵的记忆，牢牢埋藏在心底的最深处。闭上眼睛，似乎还能回忆起上一位少女那甜美的笑颜，以及那双永远闪耀着自信光芒的明亮双眸。

2 苏小桃看着眼前的奖杯，又想起了与莫然离别时的那一幕。

"小桃，你一个人在自言自语什么呢。"苏妈妈观察了苏小桃好一会儿了，就见她对着奖杯喃喃自语的，一会儿皱眉，又一会儿发笑的。

苏灼也若有所思地盯着奖杯，自从苏小桃从比赛回来后，苏灼便一声不吭地作沉思状，不知道在想些什么。

看着这一大一小奇怪的样子，苏妈妈甚是无奈。

苏小桃瞪了一眼一直和自己搭话的游佳，不知道和她说了多少次了，在有人的时候不要和自己说话，又不是不知道只有自己可以看见她，这一来一回的，害的连自己的妈妈都觉得女儿得精神分裂症了。

游佳俏皮地吐了吐舌头，她都忘了现在是在苏小桃的家里呢，此刻可是苏小桃一周一度的归家时间。

3 回过神来的苏小桃兴致勃勃地向苏妈妈诉说着比赛当天的情景，说到精彩处，恨不得蹦起来转两个圈，生怕别人不能理解当时的情况是多么的精彩壮观。

"你知道吗？我居然还看见了舞坛奇迹的那个光头评委，他的嘴巴果然是有点歪的，我就觉得电视肯定把他美化了。"

苏小桃唧唧喳喳的像只麻雀，连游佳都在她加油添醋的描述中昏昏欲睡，几度从奖杯上滑落下来。

苏妈妈的眼里满是宠溺，她的女儿真的长大了，再也不是那个会在雨夜哭着喊妈妈的小孩子了，苏妈妈突然有种吾家儿女初长成的欣慰感。

"真的参加了比赛，我才知道高手如云啊。"苏小桃继续感叹，"可惜啊可惜，要是林若音现在还在的话……"

4 还没等苏小桃把话说完，苏灼便一个失手把桌上的茶杯给打碎了。

苏小桃看着有些心疼，那可是苏灼当年花了两千块买回来的，据说是有什么典故在上面，苏灼一直把它当宝贝一样，若不是过好的茶叶，他绝对不会舍得拿出来使用。可如今……

"老爸，我说你也太败家了吧，咱家就是再有钱也禁不起你这样折腾呀，你不知道如今赚钱的辛苦啊，多少人因为没钱吃不上一口饱饭呢……"苏小桃越说越觉得这番话怎么那么的耳熟，耳熟到她想也不用想就可以出口成章了。

"你该不会是听到我说林若音便激动了吧？"

苏灼闻言，脸色蓦的有点发白。

“不过也对啦，林若音的舞蹈这么令人深刻，难怪老爸你这么激动了。”苏小桃转而又想到了什么，“对了，老爸，你在湛氏集团之前到底是做什么工作呀？我记得小时候不是跟着你去过很多国家嘛，为什么换工作？”

5 四岁那年，好像就是因为苏灼工作的原因，自己才赖着他一起去了维也纳的梦幻舞台，观看林若音的表演。好像也就是那一次，林若音发生了意外。

相对苏小桃的兴致勃勃，苏灼似乎一点也不想谈以前的工作，“一般的幕后工作而已，觉得没意思就换了，也没什么好提的。”

“什么幕后工作呀？妈妈知道吗？”苏小桃扑腾扑腾地跑到了苏妈妈面前，她对苏灼的过去突然起了兴趣。

“你爸爸呀，以前是道具师，负责舞者们跳舞时需要的一切辅助设备，像舞台背景之类的。”

“道具师？那应该很有趣吧。那你岂不是认识林若音？”想起大型的舞剧需要的一连串华丽的道具，苏小桃突然觉得苏灼在自己内心的形象放大了几倍。

6 苏灼像是要掩饰什么似的，立马转移了话题，“我一个小道具师哪会认识大舞蹈家呀。都吃完饭了，你赶紧收拾收拾回学校吧。”

“知道啦知道啦，神神秘秘的，我走了。”

苏小桃把奖杯神圣地摆好，供奉完之后便示意游佳跟上自己，回学校去了。

“小佳，这几天莫然有去过空城么？”苏小桃已经好几天没有去空城了，好几次在那都碰不见莫然，使她对空城有些提不起兴趣，又有一些说不出的失落感。

在看到游佳乖乖的摇头之后，苏小桃显得有些气闷，还说什么会经常去空城检验她的进步，比赛结束都好几天了，也没再见过他的人影。

7 苏小桃突然发现自己对莫然的了解真的很少，报纸杂志之类的也似乎从来没有对他的家庭等私事作出过任何报道，现在想想他竟然是那么的神秘，不过看他比自己大不了几岁的样子，应该还在上学吧。

只见苏小桃使劲拍了两下自己的脸颊，命令自己不要再想这些烦人的事，他莫然出不出现关自己什么事呀，有这个发呆时间，还不如多学两个舞蹈技巧呢。没错，就是这样！

低头只管走路的苏小桃终于发现了有什么地方不对劲，因为她走着走着居然撞到了一面墙，而这面墙居然还是温热的。

“小学妹，你还是老样子啊。”一个略带调侃的声音。

苏小桃抬头一看，居然是已经一个多月不见的湛迷离，不免也有些高兴。

8 “湛学长，你还舍得回来呀，我还以为外国的米饭特别香呢。”

湛迷离笑眯眯地站在那里，一个月不见，似乎变得更有型了，浑身散发着亮闪闪的光芒，就像一块香饽饽。哦，原谅苏小桃用这么一个形容词来形容他。

湛迷离闻言，转而一笑道：“怎么会呢？我最讨厌吃西餐了，你都不知道我饿了一个多月的肚子呢，不过，我们小学妹似乎吃的不错啊，脸又圆了一圈呢。”他说的有些夸张，作为H.B学园音乐部的代表去巴黎参加比赛的他，又怎么可能会有人忍心让他饿肚子呢？

“真的吗？”苏小桃暗自摸了摸自己的脸，还真觉得丰韵了些。她一直仗着自己吃不胖的体制，从来不吝啬满足自己的口腹之欲，对于美食更是来者不拒。但是作为舞者，必须保持良好的体型，她是不是也该减肥了？

9 “你不会是想要减肥吧？”湛迷离哈哈的笑了起来，“我和你开玩笑的，再减就成竹竿了。”

“湛学长！”苏小桃扑了上去，伸出魔掌。

“好了好了，不和你开玩笑了，发表一下冠军感言吧，我可是给你带了礼物呢。”随即，从口袋中拿出了一条带有芭蕾娃娃吊坠的项链，温柔的替苏小桃戴了上去。

湛迷离抓住苏小桃想要阻止的手，看向她的眼神带着无尽的宠溺。“小学妹不会是要拒绝这便宜的地摊货吧？”不知道Tiffany的制作团队在听到湛迷离这么形容他们的限量版项链的时候，会不会气的晕过去呢。

本来觉得这项链贵重而不好意思收的苏小桃在听到地摊货那三个字后，便收回了拒绝的打算，也算是给内心一点安慰。“那就谢谢学长了，不过，你怎么知道我得冠军了呢？”

10 湛迷离神秘地一笑，“因为我也拿到冠军了啊。”

这是什么理论？因为湛迷离拿到了冠军，湛迷离和苏小桃做过一起拿冠军的约定，所以苏小桃拿到了？！

“太好了，我就知道学长你会赢的。”苏小桃是真的为湛迷离高兴，想到那个充满月色的夜晚，想到那个浑身散发出忧伤气息的少年，想到那首令人感到心痛的曲子……湛迷离一直握着苏小桃的手，仿佛不愿舍弃这仅有的一丝温暖，“那小学妹有没有什么奖励呢？”

“啊？”苏小桃立刻想要蹲在墙角画圈圈。

“既然这样，那我就不客气的向你索要个礼物啦！”

在苏小桃没有防备的情况下，在湛迷离带着得逞的笑容下，在游佳反射性的遮住自己双眼的前提下，他温润柔软的双唇印上了她的……只是轻轻的一个碰触，甚至没有特意的多停留几秒，仿佛她是易碎的琉璃娃娃，仔细地放在怀中轻柔的呵护，生怕她有一丝损伤。

11 苏小桃怔怔地不能回神，她甚至不知道湛迷离是怎样带着满足的笑容离去的。

“小佳？”片刻后，苏小桃依旧保持着石化状态，有些迟疑地问道。

“湛学长，他刚刚有做什么吗？”

“他刚刚亲了你。”游佳拿开了遮住眼睛的小手，诚实地回答。哦NO，这是多么令人脸红的一幕啊。游佳拍拍自己的小心脏，有些受不了刚刚的刺激。

“湛学长……应该是我把当成别人了吧。”苏小桃这么安慰自己，她也只能这么安慰自己。可是这一晚，做了十八年好梦的苏小桃，居然破天荒的失眠了。

“啊！这日子何时是个头啊！”凌晨，挂着两个黑眼圈的苏小桃在被窝里忍无可忍的怒吼。

“春天，快到了吧……”游佳看了一眼窗外，喃喃地说道。

校长的邀请

1 像是为了抵触内心的那点小心思，苏小桃越发努力地继续着她的学业，自从那诡异的夜晚之后，苏小桃再也没在路上偶遇过湛迷离，也没在樱花林里长久的逗留，至于那个曾经说要自己超越他的人，苏小桃更是懒得想起，所以，在苏小桃如此专心于学业的情况下，她的舞蹈技术大有进步，并且通过不懈的努力，终于和同桌说了第一句话，这使苏小桃非常有成就感。

就在苏小桃打算想办法诱使同桌说第二句话的时候，教室里的广播响了起来。

“请舞蹈学园A1班苏小桃同学，在听到广播后，速来学园校长室。”

如果苏小桃没听错的话，这广播里呼唤的可是她的名字？在呆滞了三秒之后，苏小桃这个小人物决定起身去学园校长室一探究竟。

2 来到H.B学园也两个多月了，除了每次经过舞蹈之神的雕像时，虔诚地鞠三个躬之外，苏小桃再也没有过多的好奇去探索各个教学区的位置。所以，一路摸黑打滚，她也算是废了好大的力气才找到了位于旮旯处的学园校长室。

礼貌地敲了三下门意思意思之后，苏小桃便充满好奇地走了进去。

苏小桃本以为校长都应该是戴着眼镜，满腹伦理道德的中老年形象，可没想到这坐在办公桌前，笑盈盈地望着自己的竟是一位看起来比苏灼年轻不少的青年，以苏小桃充满智慧的眼神，断定他的年龄绝对不会超过三十岁。问她为什么知道？因为男人三十一枝花嘛，看着年轻校长一副笑得含苞待放的样子，显然还没发展成一朵成熟的花朵。

3 “咳咳……”于光远下意识地扶了扶鼻梁上那副并没有度数的眼镜，想要维持一下作为H.B学园校长和的威严感，不过效果似乎没他想像的好，这副金框眼镜架在他的鼻梁上，硬是为他增加了一抹书生的斯文感。

“苏小桃同学。”

“在，校长大人。”苏小桃俏皮地站直了身体，右手一伸，硬是向于光远敬了一个礼，没错，就是那些戴红领巾的少年队员们，在面对冉冉升起的红旗时会有的反射性动作。

“不用那么拘谨，请坐。”面对这样一个精怪的学生，于光远还真拿不出校长样子，“还有，你可以把大人两个字去掉。”

“是的，校长大人。”苏小桃答道，以走军部的速度准确地到达了办公桌的正前方，规规矩矩的在于光远对面落座。那小腰背儿不自觉地挺得笔直。

（未完待续）

电攻不倒问 过关斩奖

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内邮寄到电攻编辑部。注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收　邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！



兵王
The King of Soldier ONLINE

便利功能有奖调查

一键一世界，不战不成王！《兵王》力争做国产自主研发最靠谱最给力的MMORPG！独有"一键"功能，将复杂操作简化，搞定只需"一键"。一键下载，只要3秒；一键登录免注册，常用帐号互通；一键操作，PK副本简单爽快；一键发微博看视频，游戏内置功能多；一键畅玩，每月都有新玩法；一键客服，7×24随叫随到！还有更多一键功能，即将推出！

《兵王》广泛收集玩家意见，探讨大家最需要的实用功能。我们真诚邀请玩家们通过问卷调查各抒己见，我们都将细心聆听和采纳，不断丰富游戏内容和提升游戏体验是我们最大的目标！活动结束后，我们将随机抽取一二三等奖的幸运玩家。

【请沿虚线剪下】

电脑乐园 游戏攻略 2012.05 Personal Computer Game Guide

电攻俱乐部

上海市闵行区桂平路470号14幢厂房1F 编辑部 邮编200233

＊ 会员资料 ＊

- 姓名：＿＿＿ 年龄：＿＿＿ 电话：＿＿＿
- 地址：＿＿＿
- 最近在玩的游戏：＿＿＿
- E-MAIL：＿＿＿ 性别：□男 □女
- QQ：＿＿＿ 邮编：＿＿＿ 星座：＿＿＿
- 是否愿意成为电攻俱乐部会员： □ 是 □ 否
- 是否愿意公开你的个人信息： □ 是 □ 否
- 是否愿意成为电攻微博的粉丝： □ 是 □ 否

■2012年杂志改版大调查

- 两本刊物你更喜欢哪一本？
  □ 游戏情报刊 □ 游戏攻略刊
- 你对改版后杂志最大的感觉是什么？＿＿＿
- 改版后你最喜欢的栏目是＿＿＿
- 改版后你最不喜欢的栏目是＿＿＿
- 你是否用手机下载杂志里的游戏？ □ 是 □ 否
- 你觉得下期杂志送什么游戏周边最好＿＿＿
- 你这本杂志的传阅人数： □ 自己看 □ 2-5人 □ 更多

■'电攻'联络处

1）电攻官方微博：
t.qq.com/skylaker（腾讯）
weibo.com/pcgg2012（新浪）

2）玩家交流、我题你说群： 36013921

管理员：SKY

【请沿虚线剪下】

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电攻不倒问 过关斩奖

读者朋友们想要参加哪一项活动，就可将此项活动单元剪下，装入信封内

注：如不想撕剪杂志的，复制复印皆有效

来信地址 上海市闵行区桂平路470号14幢1F 电攻编辑部 收 邮编 200233

只要答对问题，就有很大机会中奖哦！

有奖调查题

1 您接触网游从何时开始？

A. 初中　B. 高中

C. 大学　D. 毕业后

2 您玩游戏占用生活时间的比重为

A. 每日除了吃饭睡觉都在打游戏

B. 每日保证3小时以上

C. 想玩的时候就登陆玩玩

D. 只有周末休息才有时间玩

3 您对于当今中国自主研发的网游的看法

A. 不错　B. 还可以

C. 很差　D. 不关心

4 您目前的年收入

A. 目前没有收入　B. 1000+

C. 2000+　D. 5000+

姓名：　服务器：

电话：　角色名：

邮编：　等级：

邮箱：

注：游戏大礼包将发送到你的邮箱

5 您在网游中最喜欢的是

A. PK的激情　B. 练级的收获

C. 道具的酷炫　D. 朋友的交际

6 您比较喜欢的游戏类型

A. 角色扮演　B. 射击类

C. 体育竞技类　D. 回合塔防类

7 您对于“一键一世界，不战不成王”口号的了解

A. 早已熟知　B. 略有听过

C. 从未了解　D. 这是什么？

8 您对于“一键”便捷，最喜欢的方面在于

A. 一键挂机打怪　B. 一键发微博看视频

C. 一键下载　D. 互动交流

9 您认为“一键PK打怪”对于现在网游来说的看法

A. 为玩家带来便捷，节省时间

B. 失去了娱乐过程中的体验性

C. 无所谓，好玩就行

D. 打怪时挂机，PK还是手动爽

10　您最希望接下来开设的“一键”功能倾向于

A. 自动完成整个任务　B. 增强玩家之间交互性

C. PK时增加“一键”连击设置　D. 增加一键娱乐性

【请沿虚线剪下】

电攻游戏大排行

本期杂志中给你印象最深刻的五款单机游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款网络游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款移动平台（手机）游戏

涂鸦区

【请沿虚线剪下】

电攻不倒问 微信特别版

神鬼传奇 ONLINE SGCQ.WANMEI.COM



三周年 奖品大放送

新版 方舟遗迹 玩家送祝福

第九大遗迹 方舟遗迹开启
两大神秘领域 现世
全新探险副本 黄金海岸
天域新部位神装 震撼推出
召唤兽养成体系 再升级

魔幻探险网游《神鬼传奇》三周年巨献，全新版本“方舟遗迹”等你探秘，新地图、新副本、新装备以及海量新玩法精彩无限！为了迎接新版本的到来，完美世界官方特意提供了大量超值奖品给玩家参与活动，<u>现在读者玩家只需要发送微信或者剪角回信并填写好祝福语就可参与抽奖，</u>奖品很诱人哦，还不快来参与！



特等奖
富士FinePix F605EXR
数码相机 1个
价值：1600 元



一等奖
捷波朗HALO 2 AM3D立体声耳机 2个 价值：1300 元



二等奖
京东商城购物卡 100元 20个 价值：2000 元



鼓励奖
电攻最新杂志一本 100套 价值：12 元

发送微信参与抽奖

扫描二维码
按号码查找

好友的微信号/QQ号/手机号
pcgg2012

神鬼传奇+祝福语

1）安装并登陆腾讯微信（QQ号码可直接登录）

2）添加电攻官方微信号码（pcgg2012）

3）通过微信发送游戏名称+祝福语到电攻官方微信参与活动。（例：神鬼传奇+新资料片太好玩啦！）

确认中奖后，我们会微信回复并联系你进行奖品的发送

剪角回信参与抽奖（请放入信封内邮寄）

姓名：
电话：
邮编：
地址：
祝福语：



建议零售价 19.8元

超大艾泽拉斯世界地图
690mm × 1090mm

游戏攻略光盘一张
电子版刊物

魔兽玩家必须收藏！！全国书报亭火爆热销中！！

shop33860899.taobao.com

或登录淘宝网 电攻 搜索

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界 地图攻略册》，注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64856122-288

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

玩手机 看杂志 我的征途是星辰大海 八大太空模拟游戏推荐

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报

风暴战区TF Tornado Force

第三代FPS网游巅峰之作

注意 这只是游戏



专题企划

UP2012

腾讯游戏大字报

单机平台

群众眼中DOTA2

山脊赛车无限

网页平台

大菠萝降临!

模仿暗黑的页游今安在?

移动平台

愤怒小鸟：太空版

三星过关图解

《风暴战区》快感公测火热进行中

畅享极限快感，射出你的传奇

全局光源特效 武器装备混搭 实装机械瞄准 精彩战斗回放 动态场景破坏 真枪实声音效

DRAGONFLY tf.tiancity.com

Copyright © 2012 DRAGONFLY GF CO., LTD. All Rights Reserved.

5月

电脑乐园游戏情报 2012 命令与征服 换个角度看C&C的世界 5月号 总第5期


诛仙2
搜索
3D玄幻网游巨制
鬼厉
陆雪琪
诛仙2 时光之书
zhuxian2.wanmei.com
开启时光之书你将看到？
5月29日神秘揭幕!
时光盛典即将开启 连续100天豪礼不断
神秘副本即将现身！玩家亲演穿越大戏
神秘代言人诛小仙！即将带你穿越时光
新手升级零消费！送装备送经验直升150级
完美世界 PERFECT WORLD
www.wanmei.com 注册时填写激活码 difangmeiti8 即可领取999元新手礼包！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏情报 Contents 目录

网游平台

3 **专题企划**
UP2012 腾讯游戏大字报

12 **新游大腕**
《风暴战区》开创FPS网游的全新时代
虚幻3引擎的视觉传奇

18 **网游最前沿**
英雄三国
水浒Q传2
梦幻诛仙2
蜀山剑侠传
梁山豪杰

28 **电攻网游风云榜**

单机平台

30 **强档预报**
——群众眼中DOTA2

38 **山脊赛车无限**

42 **街霸X铁拳**

44 **马克思佩恩3**

46 **狙击精英V2**

48 **藏经阁** ——最新8款太空模拟游戏

移动平台

52 **飞出地球，鸟猪星战**
——愤怒小鸟:太空版

56 **银河幻想**
——指尖上的EVE星战前传

58 **硝烟弥漫的南太平洋**
——经典与创新兼具的塔防

60 **城市赛车**

61 **Fibble：找啊找啊找朋友**

62 **混沌之戒2：大作中的小家子气**

63 **讨厌的回合制**
——不一样的《仙剑5》

68 **江湖秘籍之捣蛋七式**

网页平台

70 **大菠萝降临！模仿暗黑的页游今安在?**

72 **换个角度看C&C的世界**

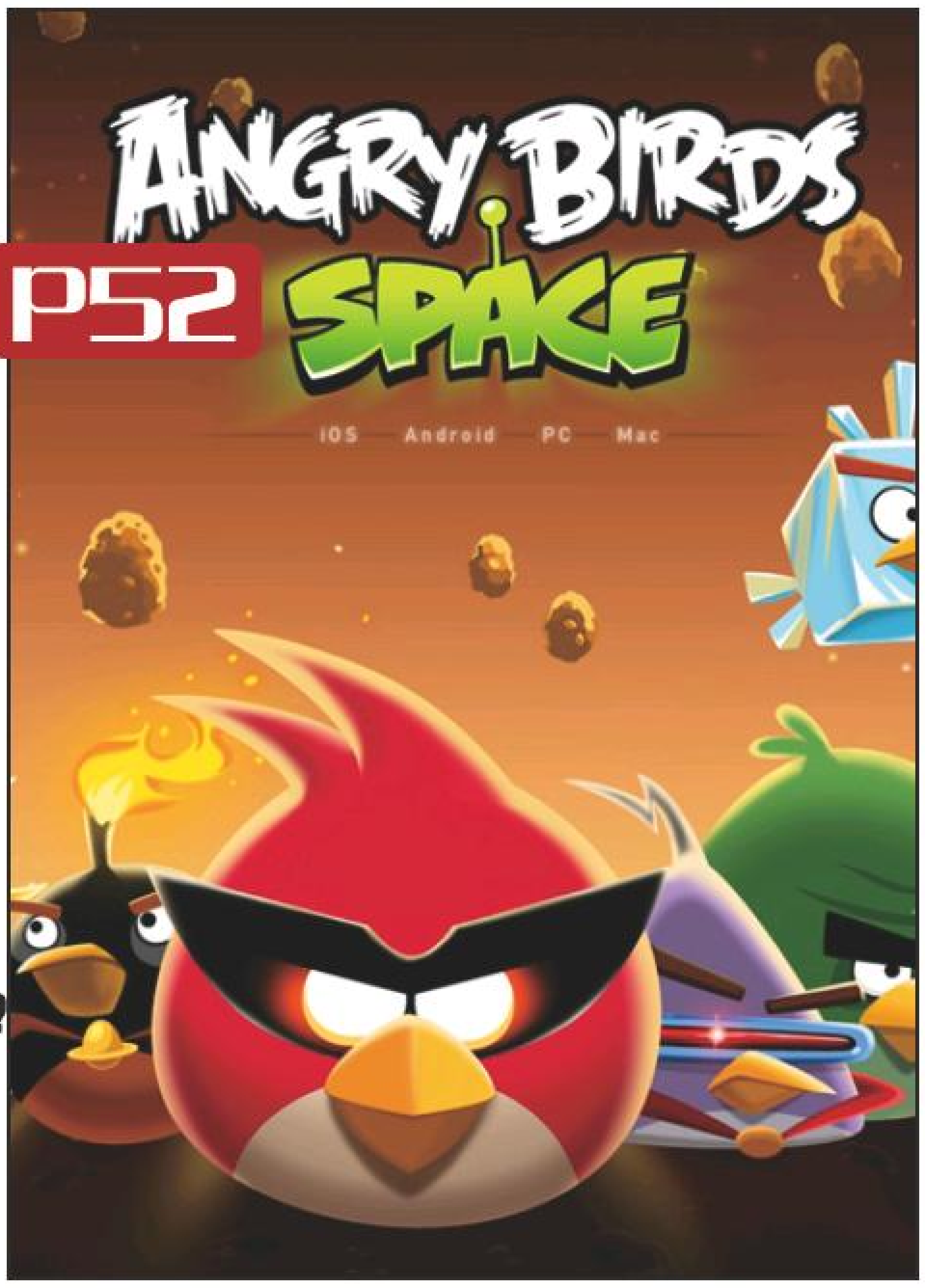
74 **霸刀：热血港漫改编之作袭来！**

78 **全球首款海贼王同人网游**

79 **吞食天地：经典横版街机游戏**







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：杨晓勤 倪荣页 张开明
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

TENCENT GAMES UP2012

腾讯游戏大字报

阿汤有话说：

大叔我也有幸参加了本次发布会，可以说这不仅是腾讯有史以来时间最长的一次发布会，也是我参加过的游戏发布会中时间最长的一次。从上午10点一直开到晚上6点才结束，腾讯由各个游戏项目组的负责人介绍了其在2012年6大细分市场上所要推出的20余款游戏，无疑是今年整个游戏行业里产品数量最多，品种最丰富，质量最顶尖的游戏公司了。当然，作为读者玩家而言，最关心的肯定是这些新老游戏在今年会有怎样的动作？游戏将会在什么时候开放测试呢？闲话少说，进入我们的大字报环节吧！



腾讯游戏
Tencent Games
用心创造快乐！

MMORPG类

斗战神 2012年秋内测
多项革新打造专业MMORPG

游戏类型:	2.8D奇幻角色扮演
官方网站:	dzs.qq.com
目前状态:	觉醒封测中

发布会现场，腾讯自研游戏旗舰大作《斗战神》在短短20分钟时间里，公布了包括首次曝光的剧情话本设计理念，手柄操作模式的现场演绎，完整宗派交予与PVP四大系统等多项游戏革新和一系列重磅信息，并隆重宣布将于2012年秋启动内测。游戏苛刻的研发理念与过硬的产品品质俘获全场。



游戏将支持各种主机手柄



主策宣布将有7000项游戏改动



手柄操作现场演示 职业突破极致战斗

打造极致的战斗体验是《斗战神》一直以来的核心研发理念。它不仅由差异化的职业与细腻的动作带来的视听冲击，也包括玩家在实际游戏时的操作感受。《斗战神》在本次发布会现场首次公布了别具一格的手柄操作模式，并播放了使用手柄操作通关副本的视频。多平台全方位提供的丰富操作方式，将满足各种玩家的需求，使玩家在游戏时更加得心应手。与此同时，《斗战神》战斗体验的差异化也将再次加强。游戏在首测中提供了五大完全不同的特色职业，“甚至通过键盘声音就能区分出玩的是哪个职业”，更实现了职业内的战斗差异化。通过创新的技能池体系，每个职业都拥有4条以上的职业分支路线，玩家更可在此基础上通过配点实现无穷种个性组合。以近战英雄牛魔为例，如果玩家偏修“气功系”技能，那么这头近战绞肉机将直接化力为气，组合出以“气功”为主的远程技能连击。不同系的技能并无强弱之分，全凭玩家对该体系的掌握以及理念来实现职业间的克制。

世界级大师指导 多领域合作只为讲好故事

随着各种技术的发展，剧情设定如何似乎不再成为MMORPG的第一要素。但在《斗战神》看来，讲好故事，依旧是一款好游戏的先决条件之一。目前，《斗战神》通过与《悟空传》作者今何在先生的合作，已经完成了由100多个故事构成的完整故事网。同时，为了更好的展现剧情代入感，《斗战神》特别邀请到国内知名的《哈利波特》配音团队为游戏量身打造全程配音。而通过即时演算的剧情话本，玩家更可以在游戏中体验到以主角身份真实推动剧情发展的代入玩法。

《斗战神》博采众长四海取经，包括《街霸4》制作人小野义德、《英雄联盟》主策划Tom Cadwell，《战神3》动作指导Sonny，《星战III》场景设计师朱峰等在内的国际顶尖专家都曾亲临《斗战神》项目组对游戏系统予以指导。游戏主策划冯骥先生在本次发布会现场分享了与这些大师们交流的不少趣事。

剑灵 国服8月测试
裴宰贤诠释开发理念

游戏类型:	3D奇幻角色扮演
官方网站:	bns.qq.com
目前状态:	首测8月开启

在腾讯游戏年度发布会的最后环节，由NCsoft开发的MMORPG大作《剑灵》作为压轴登场，以“想像，为你突破！”为主题，通过视频和互动展示了《剑灵》游戏的突破理念和玩法介绍。随后《剑灵》制作人裴宰贤先生揭晓了《剑灵》国服8月测试的消息，将整场发布会推向新的高潮。裴宰贤先生在发布会现场通过视频展示想形式，向观众诠释了《剑灵》的开发理念。游戏强调动作和战斗体验，拥有更强的代入感和角色成长体验，同时更加入了东方文化的元素，全新打造的独特战斗系统和操作模式，力求将战斗提升到艺术的境界。

当场抽出大奖



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作为一款突破想像的游戏，《剑灵》以三倍于常规画面的制作量，金亨泰强调女性角色曲线的独特画风，以及具有混合东方风的人物时装诠释了游戏画面的突破。现场视频展现了超乎想像的情节设计和不同大陆不同剧情的创意，让《剑灵》的剧情得以突破。《剑灵》出色的动作设定随着视频中的战斗画面得到淋漓尽致的展现。游戏强调“到达艺术境界的战斗”，包括连续击打、走位、见招拆招、无伤战斗等；在职业上则强调武学特征配合和团队协作的灵活性，同时在打斗中加入了武学流派、飞天入地，更以一键式连招、QTE技能、智能锁定完成人性化设计，真正体现“突破想像的战斗”。《剑灵》早在去年的TGC2011期间，就凭借现场巨大的三连大屏缔造出立体影院般的视听效果。本次发布会则再次取得突破。利用全新技术和现场三面环绕的超大屏幕，《剑灵》将游戏流畅的战斗立体化、将扩大的世界观具象化，仿佛整个发布会现场都置身于《剑灵》的世界中，而Cosplay表演的加入更增添了几份真实美感。



现场飞来真人COS



NCsoft制作人裴宰贤先生与腾讯游戏合作产品部助理总经理黄凌冬先生在各自作出发言后，正式揭晓了万众瞩目的游戏首测时间。“《剑灵》国服测试：2012年8月”的醒目大字，随三屏背景的变幻显示出来，不仅象征着游戏国服测试即将正式开启，更标志着腾讯游戏与NCsoft这一次重要战略作品的完美合作。

上古世纪 国服首测与韩CBT5同步

官方中文小说6月出版

游戏类型：	3D魔幻角色扮演
官方网站：	age.qq.com
目前状态：	CBT5国服即将首测

备受期待的第三代网游《上古世纪》携全新内容亮相UP2012腾讯游戏年度发布会。中韩双方在会上联合发布重大运营消息：《上古世纪》将为中国玩家开发中国风格的主城，而即将开启的CBT5测试将会提供初步汉化的中文版本，面向中韩玩家同步开放。此外，发布会现场还举办了隆重的签约仪式，宣布《上古世纪》官方原著小说《冷杉与鹰》中文版将于今年6月在中国内地出版发售。

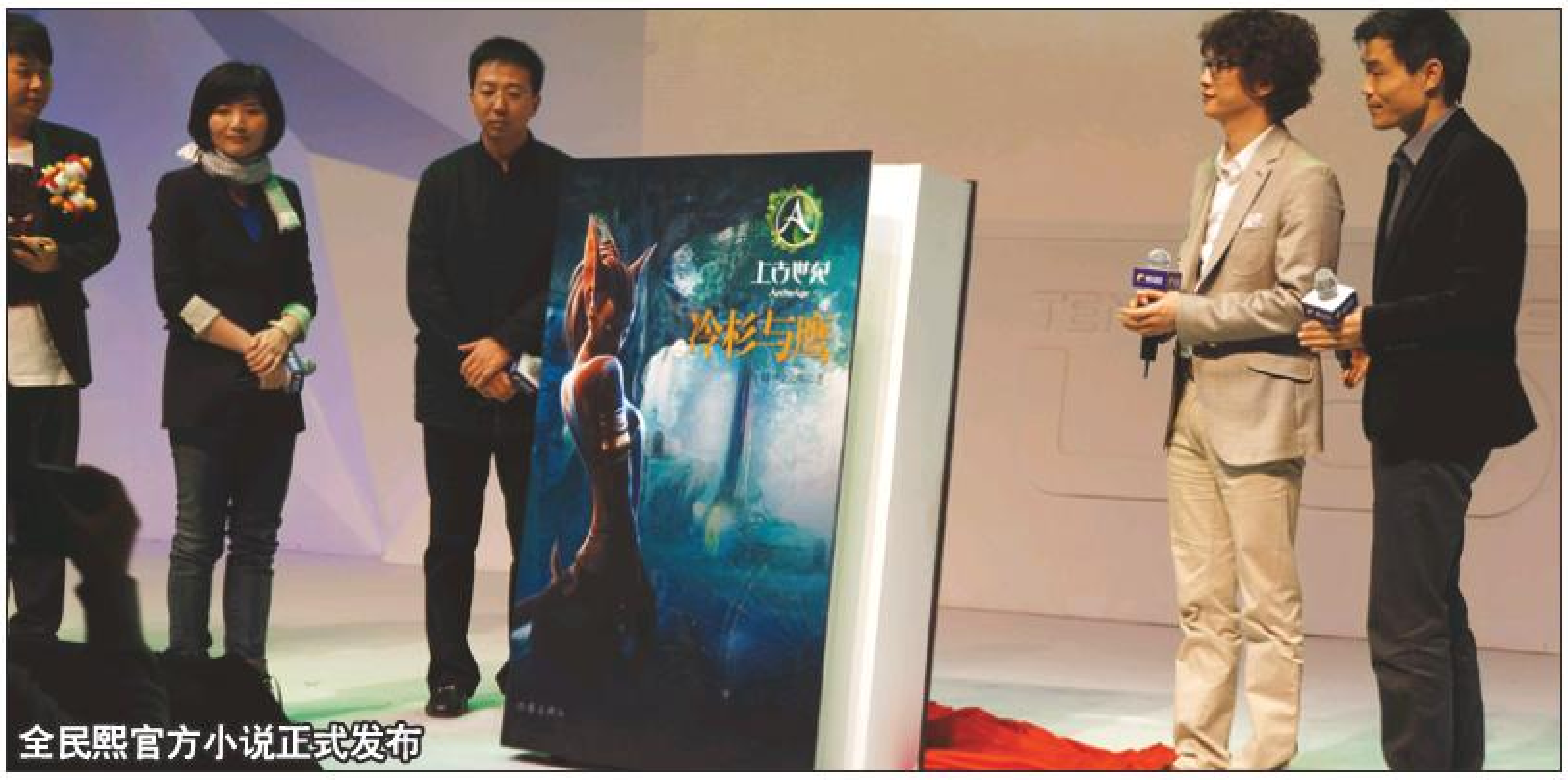


宋在京韩国连线发布会



中韩现场对话 宋在京称CBT5将面向中国玩家

腾讯游戏市场部助理总经理朱峥嵘先生在现场回顾了《上古世纪》从CBT1到CB4的研发历程，“韩国网游研发第一人”宋在京通过隔空连线的形式为中国玩家带来了好消息：游戏即将开启CBT5测试，而本次测试将会面向中国玩家开放。为了让中国玩家更好的体验游戏，《上古世纪》的CBT5版本将是经过初步汉化的新版本。而国服首测与韩服CBT5的同步，不仅能让期待《上古世纪》已久的中国玩家抢鲜体验到最新、最成熟的游戏版本，在中韩两国网游业界更是史无前例的创举。宋在京同时还展示了一幅专为中国玩家开发的中国风格的主城原画，他表示《上古世纪》非常重视中国玩家的意见，在条件允许的情况下，将会继续开发中国风的服饰、地图、副本、活动等更多中国玩家喜欢的内容，来更加贴合中国玩家的游戏诉求。



全民熙官方小说正式发布

全民熙加盟泛娱乐顾问团 官方小说将来华签售

被誉为“亚洲第一奇幻小说作家”的韩裔女作家全民熙，本次也以《上古世纪》世界观架构师的身份加盟腾讯游戏泛娱乐顾问团。作为亚洲顶级的奇幻小说作家代表，全民熙女士的多部作品被改编成世界级网游，被誉为文学界独一无二的“网游文学女王”。在本次发布会上，她与中国作家出版社、《上古世纪》韩国开发方XLGAMES、中国代理运营方腾讯游戏的嘉宾一起，共同宣布了《上古世纪》官方原著小说《冷杉与鹰》中文版将于6月在中国正式推出的消息。届时，全民熙女士也将亲自来华举行全国巡回签售活动。

首发重磅国战作品 九州一统

游戏类型:	2.8D奇幻角色扮演
官方网站:	dzs.qq.com
目前状态:	觉醒封测中





腾讯游戏旗下琳琅天上工作室在发布会上推出了全新国战网游模式《九州一统》，引起在场所有人关注。《九州一统》首创战争回合式的新国战模式，拥有残酷的灭国战争和开放式结局。它区别于以往传统国战单一的攻城模式，九州格局完全由玩家主宰。琳琅天上工作室在会上公布了《九州一统》的全新LOGO，并对“九州一统模式”（战争回合式）的定义进行了阐述，预示着终极国战模式即将到来。

发布会现场别出心裁的采用虚实结合的舞台剧来展现各人群对国战网游的梦想。有游戏策划表示致力于开发激情热血的游戏，将国战游戏的热血PK最大化，采用多元竞争玩法创造最大的激情体验是其最大梦想。而有资深玩家则说个人英雄主义、一夫当关、万夫莫开的实现是其最终追求的梦想。而在作为这些梦想大集合体的“九州一统模式”中，强国可消灭弱国，又或者几国可联盟共同对抗敌国，战局瞬息万变，合纵连横、远交近攻等战略手段层出不穷，开放式的战局给玩家足够的游戏动力。

“九州一统模式”中的国家会出现真实的占领和灭亡的情况，随着国力的强大，强国可直接攻下敌人的要塞和城池，最终拿下王城，使其成为己方的附属，抹去其旗号，让其彻底消失在九州的世界中。这样大胆的战败结局设置让国战的矛盾不断升级。各国玩家都将与自己的国家共存亡。贴近真实战场的设计，将让九州大地上爆发最激情的战役。《九州一统》独创开放式结局，将回合式理念引入到国战网游中。当九州出现统一局面时，游戏将自动关闭，由官方保存数据，更新之后再重新开启九个国家，由此展开新一回合的九州争霸。此类设计让玩家在遭遇战败挫折时，可以通过下一回合的九州争霸赢回荣耀，从而符合其心理诉求，实现PK最大化，战争回合式的概念因此产生。开放的结局，让玩家自身决定着最后九州统一的结局，这是国战网游的又一大突破。

天堂Ⅱ新篇“毁灭重生”亮相

游戏类型:	3D奇幻角色扮演
官方网站:	tiantang2.qq.com
目前状态:	3月28日魅影内测

在发布会上，备受关注的NCsoft产品压轴出场。NCsoft旗下经典网游作品《天堂Ⅱ》携全新篇章“毁灭重生”华丽亮相，正式宣布3月28日开启魅影内测。发布会现场首次发布了新篇“毁灭重生”的震撼预告片：七封印逐个解除，毁灭女神席琳苏醒，焦虑与恐惧渗透整个世界，血雨、毒雾、瘟疫导致生灵涂炭，而天空中坠下的巨大遗迹，给大地带来剧变。残存的种族聚集在说话岛上，组成联军，为生存而战……预告片中，神秘恐惧的毁灭女神形象首度亮相，而八大终极觉醒职业的首次酷炫亮相更将全场气推向高潮。





随着预告片的首发，腾讯游戏宣布将于3月28日正式开启新版“魅影内测”。本次测试将以毁灭女神席琳觉醒作为主线，虚拟的游戏世界遭到了前所未有的毁灭，而能拯救苍生的只有挺身而出的玩家。作为由NCsoft开发的3D奇幻MMORPG巨作，《天堂Ⅱ》创造的诸多核心玩法至今堪称经典。新篇“毁灭重生”为史上最大规模更新，在延续原有经典元素同时，于游戏画面、人物等级、技能系统等各方面都做出全面改革，更有8大终极觉醒职业带来全的新游戏体验，让七年经典的《天堂Ⅱ》发生脱胎换骨的转变，唯美震撼宛如新生。更丰富的游戏玩法，更精彩的体验，“毁灭重生”将会掀开《天堂II》再续辉煌的全新篇章。

地下城与勇士（DNF）发布全新品牌形象 引领网游Fight精神

游戏类型：	2D横版格斗网游
官方网站：	dnf.qq.com
目前状态：	2011年6月19日 DNF4周年庆



DNF领衔出击



地下城与勇士（DNF）在UP2012腾讯游戏年度发布会上发布了全新品牌形象。作为格斗网游的领军之作，DNF在腾讯游戏品牌营销的带领下，肩负亿万玩家责任感，提出全新Slogan“3 2 1 Fight”，开启DNF Fight新征程，并倡导网游正确价值观的树立。从2008年6月19日公测至今，DNF最高同时在线数已突破260万，共发布415个版本，举办9017场线下赛事，1350天中点点滴滴的奋斗造就了今日的辉煌，也凝练出Fight精神的精髓。Fight精神以“行动就是力量 3 2 1 Fight”为品牌主张，鼓励玩家拼搏奋斗。不管是点点滴滴的坚持，还是生活磨砺的坚持，抑或是对热爱的坚持，虽然坚持的目标不尽相同，但Fight精神将他们紧紧的联系在一起，无数Fighter就在每个人身边，在奋斗路上与其携手并肩。

全新2012《Fight公约》发布

DNF在现场发布了全新的“2012 Fight计划”，该计划包括：

Fight公约——这是网游行业的首条公约，内容涵盖用户、开发、产品运营、市场四大模块的相关条款。DNF团队在希望玩家Fight的同时也以身作则，从用户乐趣、体验、口碑等角度出发，为用户提供更好的游戏体验，丰富玩家互动娱乐生活。

Fight革新版本——将于DNF四周年推出的Fight革新版本，将包括全新画面、全新职业、全新系统，是DNF四周年庆时给予亿万玩家的一个特别惊喜。

Fight俱乐部——这是网游行业首个线上线下互动娱乐平台，是专为广大Fighters成立的俱乐部。Fight俱乐部将以线上运营模式，通过完善体系、开展活动、接纳成员，打造Fight明星为目标，并线下集结Fighter，纪实拍摄玩家Fight故事，将Fight精神传递给更多玩家。

Fight大使——本次发布会的另一大亮点莫过于DNF首位Fight大使卓君的出现。作为2011年中国达人秀总冠军，卓君早在2008年便开始接触DNF，并对DNF充满热爱。他表示，成为DNF第一位Fight大使，是因为在接触游戏的过程中发现自己的个人信念、舞蹈生涯等，均与DNF全新品牌精神有着诸多契合。而出于对DNF的由衷喜爱，卓君更即兴表演了专为DNF编创的舞蹈《风一样的机械师》，在发布会现场掀起了高潮。

炫斗之王 首款纯正格斗网游

游戏类型：	格斗竞技网游
官方网站：	xd.qq.com
目前状态：	4月1日精英测试





《炫斗之王》（简称XD）是由腾讯游戏旗下工作室“琳琅天上”经过数年研发，为亿万玩家打造的首款纯正格斗网游。《炫斗之王》除了拥有自动匹配战网系统、海量个性角色设定、酷炫时尚的游戏画面，还锻造出了高品质的格斗网络环境、客户端仅300M左右、在低配置的机器上也能流畅运行。完善的线上联赛系统打造全天无休的格斗赛事，让玩家感受最爽快最纯正的格斗对战。

在发布会上，《炫斗之王》共发布了5个全新角色，每个角色都有着自己非常鲜明的特点及属性，精雕细琢的游戏人物，让角色每个动作细节都表现得完整清晰，玩家可自由选择进入格斗世界。游戏与国内众知名漫画家达成合作，力求为游戏注入更多生命力与活力。素有“中国新锐漫画第一人”之称的漫画家本杰明也牵手《炫斗之王》，为其塑造了多个酷炫时尚的格斗角色。同时，游戏拥有完善的自动匹配战网系统，系统将根据个人的对战情况进行综合评分（称为“战斗力”，该值系统隐藏），并将你与实力相当的对手进行匹配对战，此举最大限度的保证双方能在旗鼓相当的情况下展开酣畅淋漓的PK。另外，在《炫斗之王》即将开始的精英测试，玩家将可通过“房间模式”邀请好友一同对战，也可组队进行热血的3V3车轮战。

此外，《炫斗之王》还在发布会上公布了其赛事计划。线上联赛、南北争霸赛、年度总决赛、明星精英赛等诸多赛事将满足不同玩家的需求，结合游戏的线上联赛系统，普通玩家也能随时随地参与赛事，享受竞技所带来的快乐。经过研发团队的不断努力，《炫斗之王》的客户端被优化到300M左右，让玩家的下载变的毫无压力。而在机器配置方面，《炫斗之王》实现了在低配置的机器上也能流畅的运行游戏，最大限度的保障了玩家的游戏体验。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

腾讯全球代理天刹
动作网游新王者



游戏类型：	3D暗黑风动作
官方网站：	tian.qq.com
目前状态：	即将封测

天刹是一款3D锁视角暗黑风的动作游戏。游戏源于佛教的神话背景，通过仙界、幻界、法物界三界的联合与纷争，以打倒魔王阿修罗为终极目标。策略多变的战斗方式、打击感十足的动作体验、充满激情挑战的PVP以及竞争性的社群关系是游戏的核心特色体验。



游戏是由韩国NSE娱乐开发的3D中国风动作网游，倾力为玩家打造攻防并存的格斗模式。游戏主打暗黑系风格，强调PVP元素，支持8方向战斗，摆脱了传统MMO战斗动作单一的格斗方式。游戏具备浓郁的中国风格，东方的性感美人和热血硬汉造型，琵琶、九节鞭、长枪等中国传统的武器系统，竹林、荷塘等典型的中国式布景，以及独特的水墨式渲染都为游戏增色不少。

腾讯公司副总裁马晓轶先生与NSE严社长共同开启了《天刹》全球代理的启动仪式，并发表了对游戏未来发展前景的展望。中韩双方此次强强联手，寄望集合两国网游界顶尖资源，联袂打造全球化网游大作，进军全球市场，打破长久以来欧美网游独大全球的局面。而《天刹》作为腾讯游戏首款全球代理的网游，更对腾讯游戏未来在全球网游业内的发展具有重要战略意义。

正式签约Kritika
公布中文名“疾风之刃”

游戏类型：	3D动漫动作
官方网站：	jf.qq.com
目前状态：	即将封测



《疾风之刃》受到腾讯高层关注

发布会上，腾讯游戏正式宣布获得韩国动漫风超动作网游《Kritika》在中国内地的运营权，并将成为腾讯首款双平台联合发布的产品。游戏中文名“疾风之刃”、概念视频及官方网站也一并公布。发布会现场播放的《疾风之刃》首发视频首次公布了近战大剑型男战士，辅助系女盗贼，疑似远攻魔法系的术士三大游戏人物，将观众带入了神奇的动漫网游世界。作为一款全3D动漫风格的超动作网游，《疾风之刃》通过精彩的动作特效和充满动感的漫画人物造型，为玩家带来“一部可以玩的动漫片”。

腾讯公司副总裁马晓轶先生在《疾风之刃》的首发视频后，正式宣布签约代理这款3D动漫风格的超动作网游，并对这款新游进行了简要介绍。马晓轶先生肯定了该游戏是“具有非常优秀的动漫气息，给动漫赋予了生命，让其成为一部可以玩的动漫游戏大作”，并同时宣布这款游戏是腾讯首款双平台即腾讯游戏平台和腾讯动漫平台，联合发布的产品。腾讯游戏有足够的理由和信心期待它的成功。韩国ALLM游戏公司社长李钟明先生表示，很高兴产品能与腾讯游戏签约，期待《疾风之刃》能够借助腾讯平台获得中国市场的认可，取得更加辉煌的成绩。





著名漫画家蔡志忠老师也对这款新游表示了肯定。他表示《疾风之刃》的首发视频给他带来了很大的视觉冲击，也让他看到了动漫与游戏的完美结合。蔡志忠老师对游戏的未来发展给出了很高的期望分，他十分期待《疾风之刃》能成为一部精品超动作网游。

穿越火线
破350万同时在线 CFPL决赛4月8日举行

游戏类型：	竞技射击网游
官方网站：	cf.qq.com
目前状态：	火爆公测中

在发布会现场，腾讯旗下最受欢迎的射击网游《穿越火线》（简称CF）宣布最高同时在线数突破350万，创下了中国大型网游的全新纪录。同时，CF新推的职业联盟电视联赛（简称CFPL），将于4月8日进行最后总对决。作为FPS网游细分市场的开拓者，《穿越火线》于2008年7月正式公测，2009年4月迈入百万最高同时在线网游殿堂，再到2010年9月突破200万最高同时在线大关，直至2011年8月成为国内首款达成300万最高同时在线的大型网游。《穿越火线》通过游戏本身的不断创新、线上线下的整合赛事体系，以及对品牌影响力的执著追求，最终成为当前中国网游市场上最具人气的产品之一。

《穿越火线》一直在通过打造不同规格的赛事来推动中国网游电竞化的发展。赛事已成为《穿越火线》的灵魂，三年的沉淀，也让《穿越火线》拥有了宝贵的赛事经验和玩家基础，更多的射击爱好者在呼吁更高的平台，电竞网游行业也再呼吁更加专业的俱乐部运作。基于此，CF职业联盟电视联赛（简称CFPL）应运而生。即将于4月8日展开最终总决战的CFPL，是国内首个MMOFPS单项大型、专业的落地于电视的电竞赛事。虽然在CF系列迄今为止的品牌赛事中创办时间最短，但CFPL的赛事规格最高、单季奖金最高。秉承以赛事为基础的运营策略，在以CFPL、百城联赛、线上挑战赛、全民星赛、TGA和WCG等一系列赛事的助推下，《穿越火线》最高同时在线数突破350万并非偶然，实则水到渠成。



枪神纪
腾讯首款TPS动作新游

游戏类型：	竞技射击网游
官方网站：	tps.qq.com
目前状态：	4月颠覆测试

在发布会上，腾讯游戏正式发布了首款自主研发的TPS（第三人称射击）新游《枪神纪》。游戏以创新和人性化为开发理念，颠覆性的采用了更符合年轻玩家审美的时尚酷帅风格，同时还首次在射击网游中加入动作元素，让玩家不再是只能在平面上呆板的一对一点射，更可体会到飞檐走壁的自有操作感和近身格斗的爽快感。



虚幻3引擎自主研发 腾讯首款TPS网游

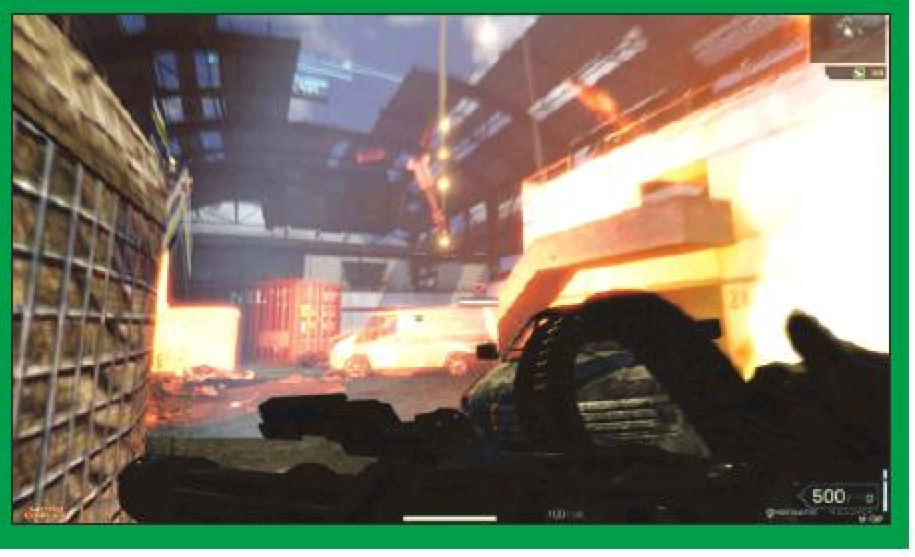
《枪神纪》是由腾讯游戏琳琅天上工作室历时数年自主研发的一款TPS时尚动作射击网游。游戏采用了虚幻3引擎，不仅确保了画质的顶级呈现，更能流畅逼真的演绎游戏角色动作感，不管是一连串的飞檐走壁还是随机应变的后空翻，都可以做到连贯自如。在一场枪战中，能否洞悉一切，及时掌握战场形势的变化，往往是胜负的关键。为了提升游戏的可玩性，《枪神纪》颠覆了传统射击网游第一人称视角的设定，采取了第三人称视角，大幅提升玩家视野，让战局变化尽收眼底、先发制人，同时，在第三人称的视角设定下，玩家的视觉神经将随视野的拉远和放宽而变得更加放松，从而确保了在一场激烈的战斗中，不论视觉特效多么炫丽，场景转换如何快速，都不易让玩家的眼睛产生眩晕和疲惫感，而是能以最为舒适的视觉感知，体会到游戏带来的精神层面的极速释放。

Metro Conflict：Presto
腾讯首款科幻FPS网游

游戏类型：	科幻射击网游
官方网站：	mc.qq.com
目前状态：	即将封测

腾讯游戏射击网游阵营又添新成员。《Metro Conflict：Presto》（简称MC）是Redduck公司继《战地之王》后历时三年开发而成的FPS产品。游戏采用虚幻3引擎打造，以独特的近未来科幻背景、清新明亮的画面、简单爽快的操作为核心，结合独创的兵种技能、双持武器等系统，旨在为广大玩家创造轻松爽快的射击体验。





体育类

NBA2K Online
将签NBA巨星代言 6月不删档内测

游戏类型:	体育休闲竞技
官方网站:	nba2kol.qq.com
目前状态:	6月不删档内测

备受玩家关注的全国首款NBA官方授权大型网游《NBA2K Online》3月21日在腾讯游戏年度发布会上公布了令人兴奋的最新消息——NBA巨星将为游戏代言！腾讯将会在NBA历史上获得过MVP荣耀的球星范围内，选择最契合的巨星作为该款网游的代言人。从这个选择范围看来，无论最终的网游代言人是谁，这都将是中国网游界最大牌的代言人了。

回顾NBA单机历史，各位代言人可谓星光熠熠。从桀骜不驯的答案艾弗森，到如日中天的大鲨鱼奥尼尔，洗尽铅华的狼王加内特，最接近于神的男人科比，史上最年轻的MVP罗斯，到最近的飞人乔丹，大鸟伯德，魔术师约翰逊三位上古先贤王者回归。一位位NBA知名巨星的鼎力加盟，见证了《NBA2K》单机系列从无到有，不断完善，力求完美的荣耀之路。



全球首创 全新游戏模式出炉

《NBA2K Online》在发布会上还公布了最新的游戏模式，除单机经典的NBA对抗赛、自由对抗赛模式外，游戏还设用3V3团队街球赛，以及全新发布的PVE团队玩法，这将成为游戏中的一大特色。在PVE团队挑战模式下，玩家将各自操控自建角色，由任意5名玩家组成挑战队伍。他们挑战的对象，包括了众多NBA历史上的经典队伍和所有当今真实的NBA球队。在游戏中，不论是上世纪80年代魔术师领衔的湖人王朝，大鸟领衔的凯尔特人王朝，大梦率领的太空城传奇休斯敦火箭队，创下常规赛最佳战绩72胜10负的芝加哥公牛，当年淬火普林斯顿战术，打法华丽的萨克拉门托国王，还是现如今的新科总冠军达拉斯小牛，拥有联盟最炙手可热三巨头的迈阿密热火，饱受伤病魔患的波特兰开拓者——所有这些经典球队都将成为玩家们在全新模式中可以挑战的对象。

挑战传奇球队，与传奇巨星同场较量——PVE团队挑战模式将实现每一个普通球迷的梦想。



休闲类

QQ炫舞2 只做最好的音乐舞蹈网游



现场炫宝儿小萝莉表演华丽舞蹈



游戏类型:	音乐休闲
官方网站:	x52.qq.com
目前状态:	即将封测

发布会的现场正式发布了新一代音乐舞蹈网游《QQ炫舞2》。这款基于经典、拥有更精细画面和更多独创特色的全新舞蹈类游戏的问世，标志着舞蹈游戏的2.0时代已经开启。作为系列的全新作品，《QQ炫舞2》将于2012年4月登场。它拥有更加精细有质感的画面、更加真实角色以及更有趣味的独创主线成长情节和宠物，在经典的基础上实现了全面突破。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

腾讯网页游戏&社交游戏规范化运营标准正式发布

腾讯游戏副总裁彭迦信先生代表腾讯页游，在UP2012腾讯游戏年度发布会的现场正式发布《腾讯网页游戏&社交游戏规范化运营标准》，希望通过分享腾讯网页游戏&社交游戏的运营经验，与更多的游戏开发商在腾讯开放平台上开展合作，在规范化运营标准的指导下携手共赢。《腾讯网页游戏&社交游戏规范化运营标准》包括：开放平台接入、规范化运营和品牌营销三个部分：

一）开放平台接入

接入开放平台获取海量用户资源

二）规范化运营

1、科学的数据分析导向：科学的游戏品质评估方式、海量的数据库沉淀、精准的用户画像描述。

2、完善的游戏改进系统：用户流失的不断降低、商业化模式的不断优化、版本发布的节奏性控制。

3、强大的运营维护系统：基于敏捷的页游管理端，建立强大的运营维护系统，自助完成页游日常管理，建立内部运营活动库，则保证游戏的每个节点都有丰富的运营活动可供选择。

4、牢固的外挂打击系统：建立完善的安全系统，一是防攻击，二是防外挂。

5、贴心的客户服务团队：多样的反馈渠道、7×24小时的全程响应，满足用户需求。

三）品牌化的营销方式

1、多渠道的专业营销

2、个性化的产品包装：根据产品特色对于产品卖点进行包装，打造最适合此款产品的定位以及推广亮点。

3、无低俗的广告推广：拒绝低俗广告推广，树立健康品牌形象。

4、泛娱乐合作：以线上游戏为基础，有步骤、有重点地在影视、音乐、授权、出版等领域开展广泛而多元的合作与尝试，不断提升产品品牌形象。

超人气歌手苏醒亲临本次发布会现场，宣布为腾讯游戏最受欢迎的社交游戏《Q宠大乐斗》量身定制主题曲，并将其收录在个人专辑中。同时多款页游新品也在本次发布会上亮相。包括：RPG页游——异世界幻想类《星之物语》，蜀山故事背景仙侠类《蜀山传奇》、迷宫冒险类《战龙传》和回合战棋类《将魂》；战争策略页游——古代东西方四大帝国背景《文明争霸》、中国历史背景《纵横九州》；社交游戏——3D养成类《魔偶给我冲》、时尚夜店经营类《夜店之王》；竞技类页游——回合休闲竞技《TNT》、横版竞速弹射《球球堂》、音乐竞速《QQ乐团》；休闲音乐《就要K歌》；足球经营体育《足球大老板》。秉承“用心创造快乐”的品牌理念，腾讯游戏希望能通过“专注规范化”的品牌化发展，与行业和用户共同迎接页游新时代的到来。

游戏类型	第一人称射击（FPS）
开发公司	dragonfly
国内运营	世纪天成
官方主页	tf.tiancity.com
游戏现状	火爆公测中



阿汤有话说：

2012年无疑是网游大作的丰收年，网游大作轮番亮相。在这之前荣登多个媒体新游期待榜榜首，并受到业界各知名战队、著名解说等圈内红人一致推荐的一款FPS大作《风暴战区》于4月26日正式收费运营。此款大作被誉为第三代FPS网游巅峰之作，更有消息称，游戏开发过程中加入了《使命召唤》开发队原班人马，被广大玩家看成是网络版《使命召唤》。今天，小编就带大家一睹这款巨作的风采。在正式开始介绍《风暴战区》（TF）之前，不得不提一下的是《风暴战区》（TF）这款游戏的开发公司，韩国的Dragonfly。提到这个名字，可能读者们会感到十分陌生，但是说到《特种部队》（Special Force），则可谓是家喻户晓。在韩国，这款国民级FPS网游连续71周霸占网吧排行榜第一，而《特种部队》正是出自他们之手。因此Dragonfly在韩国网游行业具有极高的声望，开发过多款人气极高的FPS网游。



风暴战区TF Tornado Force

开创FPS网游的全新时代 虚幻3引擎的视觉传奇

《风暴战区》（TF）通过非常规技术手段使用虚幻3引擎进行开发，是全亚洲FPS网游中的巅峰之作。游戏中使用全局光源（Global Illumination）技术模拟出最真实光效及模拟天气效果。为了能让游戏打击感达到最高完美效果，连枪声都完全在拉斯维加斯沙漠进行真枪现场录制采集。《风暴战区》（TF）为其集中业内精锐开发成员，并联合了《使命召唤》顶级开发者，总结以往7年FPS产品的开发经验精心打造的作品。淋漓尽致射击感的真实机械瞄准，自由组装的高科技武器战术配件，震撼人心的场景破坏，爽快的机动奔跑，你都可以在风暴战区中尽情体验!



电影级画面 打造真实战场



游戏画面已经成为当下一款游戏吸引人的第一要素，因为玩家在进入游戏，切身了解到游戏系统之前，最先看到的就是游戏画面。制作精良的游戏画面，不仅能给人带来真实的临场感，更能给人的精神上带来十足的享受。《风暴战区》使用著名的虚幻3引擎进行开发。游戏中多达几百万的超精细模型，正是虚幻3引擎的杰作，细腻的面部表情，逼真的人物动作，让玩家们还未进入游戏，就已经能从画面上，感受到《风暴战区》所带来的震撼。

从画面的效果上来说，虚幻3引擎多种多样的渲染效果可以说是恰到好处。高精度动态渲染、高级动态阴影、高精细材质为玩家们构建起一个五光十色的世界。而体积环境效果、刚体物理系统、物理特性等，让《风暴战区》的世界显得更加真实。当你控制自己的人物穿行于炮火纷飞、枪林弹雨的战场之上，能够充分感受到什么才是真正的身临其境。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

全局光源 效果震撼

全局光源效果，简称全局光源，是指通过光照在各个方向上分布均匀的光照强度，在CPU硬件加速计算效果的同时，达到全局光照的目的。使用全局光源技术模拟出的光效及天气效果极其逼真，因此经常被运用在许多高科技电影的拍摄中，如我们所熟悉的《阿凡达》、《纳尼亚传奇》等，而在打造了一幕又一幕令观众印象深刻的震撼效果后，现在这一高新技术也被运用到了《风暴战区》之中，为的就是打造出一个更加真实的游戏世界。



真枪实声 现场录制

为了能让游戏拥有完美的射击效果，游戏开发团队与好莱坞顶级声效制作团队合作，远赴拉斯维加斯沙漠进行现场声效录制。该声效团队的负责人同时也是《血战太平洋》、《蜘蛛侠》、《古墓丽影》、《生化危机》等大片的核心声效专家。整个录制过程全部采用真实枪支进行射击录制，充分保留了枪支原汁原味的声响效果。







枪支配件图



百款装备 个性分明

要想在战场上生存，就要找到属于自己的“武器”。作为一个时尚的玩家，当然要拒绝千篇一律的风格，《风暴战区》就给予了玩家塑造自我的机会。在游戏中每一款武器都有多个部件可供玩家改造，每一名玩家在战场上都是能征善战的勇士，下了战场马上转变为一名武器大师，对自己的爱枪进行彻头彻尾的改造。而每一个角色身上，也有许多的部位可供装备不同的装饰，让你突出自我的个性与风格。近百款装备，可根据玩家的需求自行搭配，创造出只属于自己的独特角色。

为了营造最真实的战争体验，风暴战区的打击性能与现实枪械相差无几。枪械配备上，更是选取全球最新研发的明星枪械。其中包括贝雷塔92、雷明登M870、FN P90、M4A1、AWP、HK23E等著名枪械，另外还有军用十字弩等十分少见的武器，多种多样的选择，令人目不暇接。另外还为各种武器添加了更换皮肤的功能，武器皮肤款式繁多，足以满足玩家彰显个性和特色。



骷髅面罩　上衣



除了武器之外，《风暴战区》还特别加入了防具的概念，玩家通过不同的防具搭配，可以打造出只属于的游戏人物。防毒面具、军用手套，抑或是防弹衣，各式各样的防具完全由玩家自己来选择。所有装备均会实时展现在游戏人物身上，借此就可以塑造出各种个性分明的人物。



多重角色选择 丰富游戏体验

100个玩家，就有100种英雄梦，在如今追求个性的年代，单一的角色怎么能塑造出梦中的你。作为亚洲FPS的巅峰之作，《风暴战区》开发团队自然不会忽视这个细节。游戏支持多重角色选择，构建出空降联队、三角洲、阿尔法、皇家特勤四种兵种。《风暴战区》中，呈现的是一位位有血有肉，技能各异的勇敢大兵。

空降联队GAFE

1986年以世界杯安保工作为契机而创建的特战部队，拥有非常强大的快速反应机动能力，经过大国特战机构的训练之后被立即投入到实战中阻止日益猖狂的有毒物质开采行为。进入21世纪之后，成为拉美地区联合体首屈一指的反恐力量，可直接受到最高指挥部的调动进行快速反应作战。




空降联队

风暴战区 Tornado Force

皇家特勤SAS

皇家特勤SAS成立于二次世界大战初期，是世界上最精锐的特种部队之一，也是世界上第一支正规的特种作战力量。大部分现代特种战术的开创者，所有现代特种部队的楷模，以能在短时间内准确而高效的完成任务而著称。特别精通敌后潜入作战，人质解救等专业任务，是目前任务完成率最高的特种部队。

三角洲Delta Force

代号“三角洲”的特殊部队成立于上世纪70年代，这支部队曾是全球顶尖的反恐拳头力量，其成员多数选拔于陆军部队能力顶尖的士兵。主要任务是对付世界范围内威胁北美利益的各种恐怖活动。

阿尔法Spetsnaz

代号“阿尔法”的特殊部队是东欧地区顶尖反恐力量，该部队是根据最高领袖指示由中央情报部门特批组建的24小时值班部队，他们一般都身怀绝技，是狙击手、爆破手和通讯专家，擅长秘密作战和执行侦察任务。


三角洲


阿尔法


皇家特勤

游戏模式：竞技性高 娱乐性强

对于一款FPS网游来说，竞技性和娱乐性是首先需要考虑的两个问题。竞技性要求游戏具有较高的平衡性、对抗性和观赏性，在对战的过程中，玩家之间互相较量去争夺最终的胜利。而娱乐性则要求游戏必须突出爽快度，让玩家们在游戏的过程中可以尽情体验游戏所带来的乐趣。那么，在这两个问题上，《风暴战区》是如何来取舍的呢？在《风暴战区》中，开放了多种游戏模式，以满足不同类型玩家的需求。在已经公开的模式中，包括团队决战模式、爆破模式、逃脱模式、夺取模式。


团队决战模式：乌兰农场

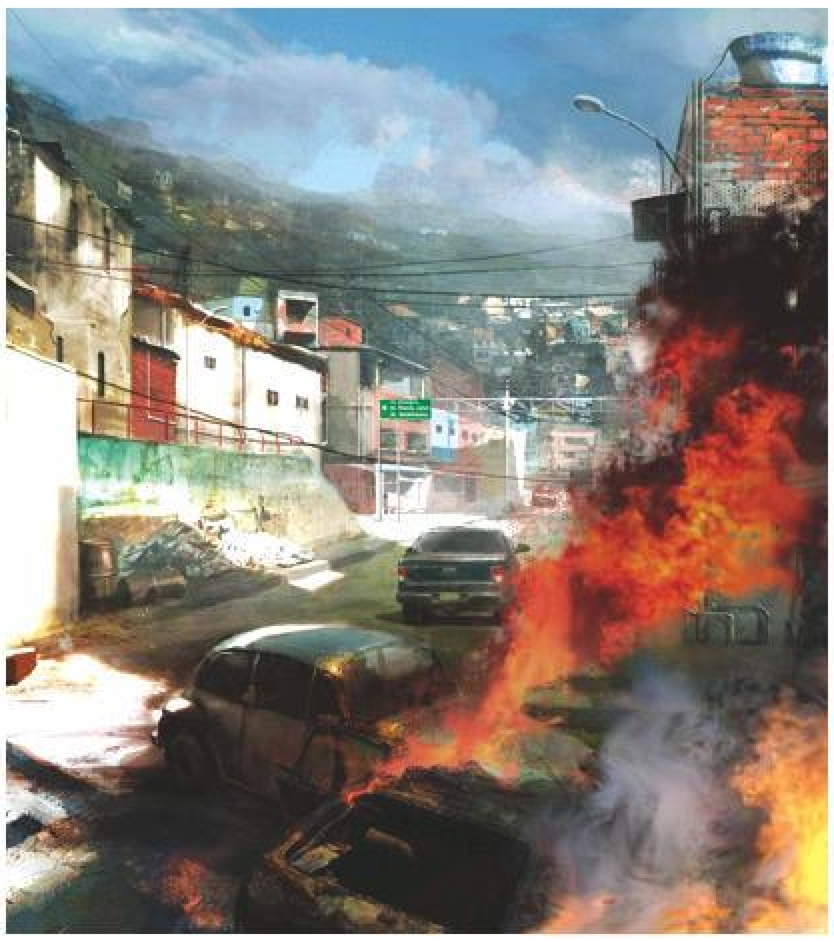
团队决战模式是一种经典的团队模式，双方阵营的玩家需要在战场中快速寻找并击杀对方阵营的部队，以获取积分，即使阵亡，也可以马上复活并继续投入战斗。玩家在这个模式中，可以尽情体验爽快的游戏乐趣，同时练习游戏的基本操作，提升自己的枪法。

爆破模式：是一个传统的竞技模式，双方阵营中，进攻阵营必须在目标物体上引爆随身携带的C4炸弹，而防守阵营则必须保护目标物体。这个游戏模式对玩家的配合要求很高，拥有非常强的竞技性。

逃脱模式：是《风暴战区》的特色模式之一，玩家需要在危机四伏的战场中斗智斗勇，上演一出出逃脱与反逃脱的好戏。

夺取模式：是《风暴战区》中另一种集刺激感、成就感于一身的特色游戏模式，玩家将在复杂惊险的战场环境下，进行争夺与反争夺的作战。多层次的战斗路线，以及各种战术的运用，是夺取模式的魅力所在。

占领模式：是《风暴战区》于内测时推出的PVP模式，该模式的地图中有3个固定点可以进行抢占，对阵双方的团队，谁占领的旗帜越多，该团队的分数增长的越快，因夺取的据点随时可能易手，游戏过程非常紧张刺激。此模式在当下的FPS中也属少见，模式给玩家带来的快感激荡无比。




占领模式：生死断桥

游戏地图：气候分明 细节精致

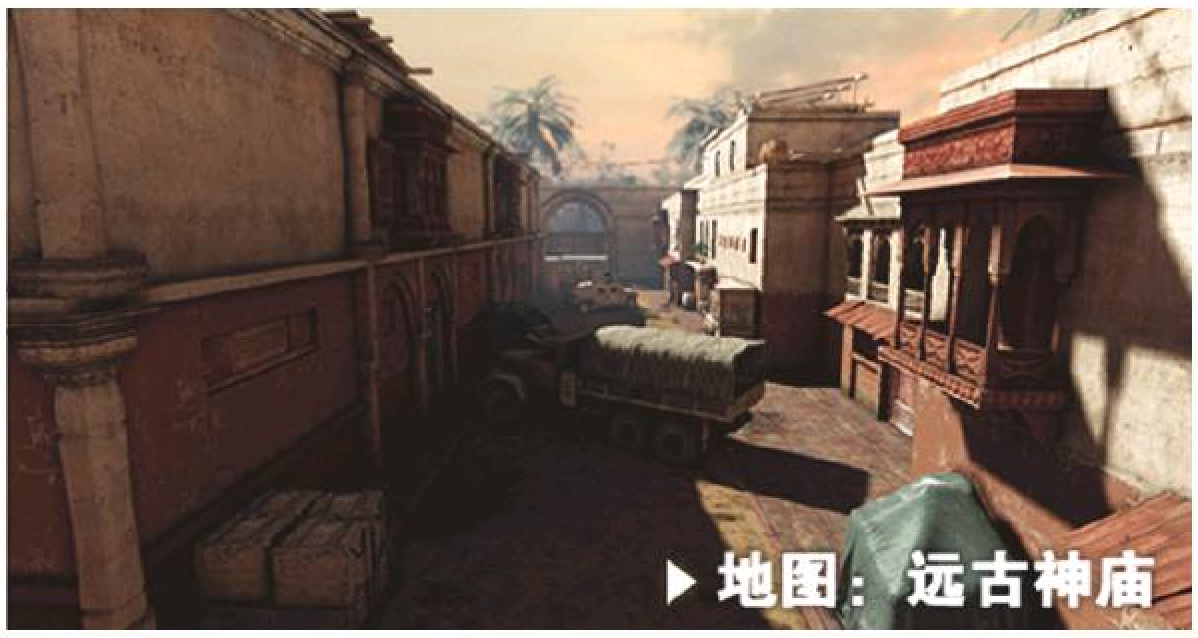


地图：拉美小镇

《风暴战区》对于地图细节的追求，达到了精益求精的地步。强大的游戏引擎，为玩家们带来了精心制作的游戏地图，各种细节惟妙惟肖，无论是极寒地带的极地研究所还是烈阳炙烤的拉美小镇，在游戏中都能完美的展现。冷色调构筑的极地研究所给人一种置身极地的感觉，在其中进行战斗，令屏幕前的你也会不住的颤抖。而拉美小镇则是一种完全不同的景象，天空中艳阳高挂，空气中弥漫着湿热的气息，在这样的场景中作战，相信一定会令人在大呼过瘾的同时也大汗淋漓。更值得一提的还有特别为中国玩家打造的上海地图，地图中显示了东方明珠，外滩码头，黄浦江这几个主要景点，细节上的一些添加更是生动有趣。中国玩家玩起这张地图肯定别有趣味，印象深刻。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


地图：沙城突击


地图：远古神庙



地图：喋血码头

特色精解

动态场景 尽情破坏

《风暴战区》中的很多场景都可以进行破坏，从小到汽水罐头，纸盒，大到军用吉普车，场景破坏系统将大幅加强游戏体验，专设的场景破坏关卡能让你换一个角度体验游戏的魅力。







机械瞄准 完全实装

机械瞄准即真实环境下的三点一线举枪瞄准射击模式，机械瞄准将比传统FPS游戏中的射击方式更加真实、爽快、精准！配合风暴战区中丰富的枪支战术配件改造，无论何时何地，你都能在风暴战区中感受到准心锁定敌人的超级快感！



精彩战斗 实时回放

战斗回放功能能使你观察到敌人如何寻找并击杀自己，通过战斗回放能够总结战斗经验，研究出针对战术，在下一次交锋时扭转局势，克敌制胜！



游戏类型	Dota
运营公司	网易游戏
目前状态	演武首测
官方网站	dota.163.com

或许是烦透了角色扮演游戏的冗长过程，最近Dota类游戏大热，除了已经红透半边天的“撸啊撸”，正迎头赶上的Dota2和传言中的暴雪Dota，在国内网游领域里堪称一线大佬的网易也加入了Dota游戏的乱战！就在最近，网易公布了一款基于三国背景开发的Dota游戏——《英雄三国》，并提出了三方对战、云计算AI等新概念。相信很多朋友都和P羊一样好奇，在几大Dota游戏几乎瓜分天下的今天，网易的新作能否分得自己的“蛋糕”，不过这里还是让我们对这款新作的特色来个先睹为快。


角色创建画面


英雄选择画面

画面出自顶级虚幻3引擎

虚幻3引擎，是时下最热门的引擎之一，由其开发的大作可谓是一抓一大把。《英雄三国》同样采用了这款全球顶级引擎，将高精度粒子光效、动态阴影等技术发挥至极致，并融合动作元素和真实物理材质强化打击感。

不仅游戏特效出众，游戏中的人物建模也可圈可点，从温婉明媚的小乔，到豪爽霸气的典韦，每个三国时代的重要角色都有突出其个性的精美设计。为此，单就画面而言的话，该作还真是一改Dota游戏画面欠佳的固有印象。


又见熊猫人


游戏对战实景中可以看到技能施放非常华丽

提到英雄，这款Dota新作还设计了使用魔法系、能量系、符文系、怒气系等多种技能的英雄。多模式职业设定，可以说是一款优秀的Dota游戏必须具有的素质哟！

云计算怪物AI

云计算怪物AI主要体现在游戏的PVE玩法中，对于初次体验Dota游戏，尚不习惯与玩家对抗的新人，《英雄三国》拥有多模式挑战玩法，包括：极限防守战，惊险闯关战，连环BOSS战等，而独创云计算怪物AI，会在带来刺激对抗的体验之余让人感受到三国的经典剧情。

三方对战新概念

如果画面仍不足以打动Dota高玩的话，那么《英雄三国》该怎么办呢？这里，游戏提出了一个全新的“三方对战”理念。

新玩法更注重战术

《英雄三国》中的三方对战，主要表现在“三国大战”玩法中。这个玩法和传统的两方对抗最大的不同在于，每一队玩家都将面临两倍于己的敌人，同时敌人与敌人之间亦成竞争关系，而这一玩法又以击杀英雄数量与摧毁敌军主建筑为胜负判定的标准，其复杂程度也远远高于传统Dota游戏中两方对战。可以肯定的是，新玩法的出现会更加考验玩家团队的战略方针，而非个人实力。

传统Dota游戏中，如果一方进入顺风局，很容易通过“滚雪球”的方式不断累积优势，直到推倒对手。而在三方对战的复杂环境中，前中期过于强势的一方可能会引起其他两方的夹击，这也就是新玩法“三国大战”引发讨论的原因所在了。

更高亢的对抗节奏

那么新玩法的节奏又如何呢？对此，《英雄三国》主创团队表示除了对高亢的对抗节奏的追求。与传统对战网游的三路兵线相比，三国大战拥有足足九路兵线，大大提高了英雄的成长速率和玩家之间的对抗强度。

据悉，三国大战中，中央兵线的出兵数量是边路的两倍，所以屹立中央的玩家，其成长速度远远高出边路，但这里也是玩家竞争最为激烈的区域。



传统的5v5地图



最具争议的三国大战九路兵线图



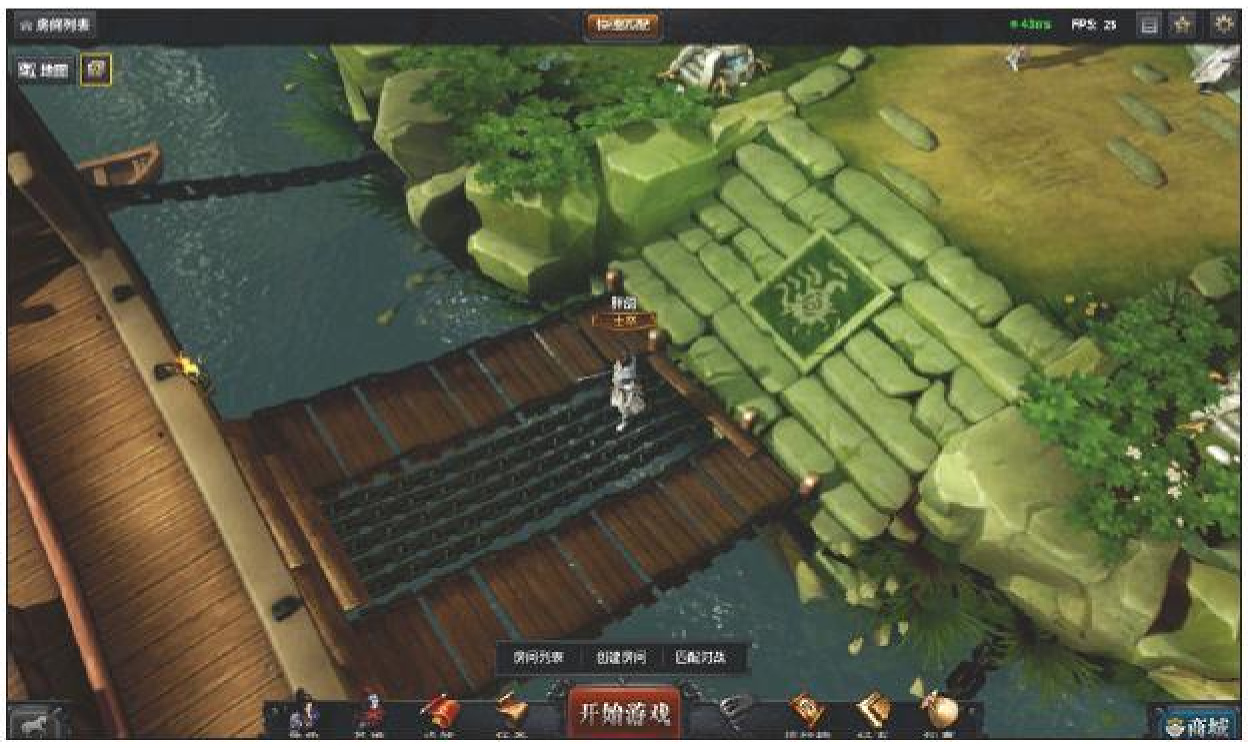
三国大战吴国前线防御塔



令人关注的收费方式

Dota游戏的收费方式，同样是一个引人关注的内容。作为对平衡要求极高的游戏类型，如果变成了只要花RMB就能虐菜，势必会引起嘘声一片。在收费方式上，从目前官方放出的消息来看，《英雄三国》采用了雷同《英雄联盟》的盈利手段。据悉，该作承诺游戏中的英雄全部免费，而收费方向倾向于染色、换装甚至是武器变化、骑乘坐骑等方面。此外，还有英雄令和奇经八脉的设定，但是这些道具只能应用于pve地图中。


游戏实景中可以看到水面效果也很出众





鉴于游戏中的装扮不像《英雄联盟》那样一套皮肤全身改完，而是分成很多部件来卖，游戏在个性化装扮上的定价可能会稍高。另外，鉴于游戏中有城镇大厅的存在，所以像喇叭、动作、表情之类的社交道具推测也是存在的。

此外，《英雄三国》还取消了Dota游戏中的死亡金钱惩罚，并大幅度降低了复活时间。这种更加简单、战斗节奏更快的游戏方式对Dota新手会颇具亲和力。值得一提的是，该作仍保留了反补机制（即击杀己方的残血小兵，阻碍对手获得经验和金钱），借此可以使双方的经验和经济产生一些差距，提高了竞技性！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	Q版回合制
运营公司	搜狐畅游
目前状态	封测
官方网站	sh2.changyou.com

喜欢回合制游戏的朋友想必还记得火石团队打造的《水浒Q传》，作为首款永久免费的回合制网游，该作一度突破15万人同时在线。就在4月中旬，搜狐畅游宣布2012年度巨献，全新Q版回合制网游《水浒Q传2》于5月3日开启首次封测。据了解，本作也是由《水浒Q传》原本人马联袂打造，游戏不但会延续"水浒Q传"系列的神话，更将带来诸多精彩玩法！


金牌研发团队（Fishman：前排左一 庞德光：前排左二）

主创团队大揭秘

代表作包括《水浒Q传》、《浪漫西游》的火石团队，堪称业界中的金牌团队。《水浒Q传2》的制作班底中更是荟萃了像Fishman、庞德光这样的重磅制作人员。

Fishman

被誉为中国网络游戏先行者，网游2.0理论建立者。率领团队制作了《水浒Q传》、《西游Q记》等系列网游，被玩家们尊称为"水浒之父"。谈及《水浒Q传2》，Fishman表示："我们承诺的是给喜爱回合网游的玩家送上一款超越经典的优秀网游，不只是简单的系列续作，而是又一款能够影响后续数年回合网游发展的集大成之作，里程碑之作。"


3D效果从护城河的细节里就能看出来

庞德光

有"程序快刀手"之称的庞德光曾参与《西游Q记》、《游戏人生》、《水浒Q传》等游戏的开发，由其率领的研发团队从游戏引擎优化、技术创新等方面倾力打造不一样的经典续作。

基于Unreal 3D引擎的深度开发

作为国际顶尖的3D引擎，Unreal引擎一直为各大单机、网游所采用，然而因为该引擎带有强烈的写实画面特征，这使得基于Unreal引擎开发的Q版作品却少之又少。在之前的网游最前沿栏目中，曾介绍过以Unreal引擎开发的《桃园》，而《水浒Q传2》也同样采用了这款超酷的引擎！


战斗可以自由转换视角

研发团队巧妙地利用了Unreal的特性，使得《水浒Q传2》在拥有浓厚的Q版风味的同时亦不失真实，摆脱了众多Q版游戏的童稚感。


寻找109星将可是每个玩家的奋斗目标

化身109星将的多种进阶

《水浒》原作中足有108星将，而依托原著制作的《水浒Q传2》在玩家职业的设定方面，也有别于同类回合制网游里，一角色一职业的死板设定。玩家可以通过游戏独创的星将进阶转职系统任

意化身108星将，从而畅享水浒人生。值得一提的是，游戏还设定了“四阶觉醒”，并有神秘的第109星将！

充满缤纷乐趣的创新玩法

在游戏性上，历时四年精心打造的《水浒Q传2》不但对传统回合网游的经典设计进行了全面强化升级，更独创了由玩家自主合成神兽的“宠物合体”系统，以及“星将觉醒”、“骑战军团”、“百变造型”、“友邻小区”等五大创新网游体系！



创造个性萌宠

游戏拥有超乎想像的庞大召唤兽数量，其中仅基础召唤兽就分13个种族，上千种姿态。而每种宠物均由独立的3D骨骼组成，不同宠物的骨骼都可以进行任意拼接，同时，宠物的外形、属性、技能也可以由玩家进行组合。

不仅可以打造个性萌宠，游戏中的所有宠物还都拥有4种进阶形态，不同宠物进阶结束后都能获得不同的酷炫外型，同时获得大幅度的属性提升，并拥有全新的独享必杀技。



个性造型自由创造

对于讲究个人形象的玩家而言，能不能对角色外形进行个性时尚的装扮无疑是衡量一款游戏够不够酷的标准。此次《水浒Q传2》在人物形象、召唤兽形象、坐骑形象的设计上依托先进的立体化技术，实现了全部位外观独立变化。

这里提到的立体化可视化效果不单只角色的衣着打扮，还将覆盖海陆空，包括双人多人坐骑，百款萌宠和精灵的细节部位。



作战小队进化骑将军团

《水浒Q传2》引领回合制进入骑将时代，人物、召唤兽、坐骑全部加入战斗。同时，玩家不再只是战士，而是将军，率领军队发起战争，回合制战斗由小组对抗升级为大规模战争。

与好友共建庄园小区

在玩家间的互动玩法上，游戏还吸纳了社区游戏的经典设计，提出了亲朋好友聚居在一起的小区化概念！好友可以互为邻居，共同建设庄园小区。而且游戏中的庄园小区还拥有多种发展进阶方向，无论是别墅群、大庄园都可以随意打造。

据悉，庄园小区里可以进行养花种菜、购买家具、装饰小区等玩法，你还可以将收集和创造的各种宠物放置在牧场中喂养、展示、驯化；参加每周的欢乐游园，朋友的浪漫婚礼以及小区特色烟花会。







游戏类型	2D回合制
运营公司	完美世界
目前状态	即将公测
官方网站	mhzx2.wanmei.com

《梦幻诛仙2》是完美世界在2012年推出的全新力作。即将在5月18日公测的《梦幻诛仙2》由“梦诛”原班人马，联合完美世界多国引擎技术攻关组合作开发。游戏拥有技能破坏物理效果、光谱成像技术以及微重力飞行等真实模拟物理效果，更首次提出具有跨时代意义的“一端两游”平行空间的革新性游戏概念!

秉承“把简单做到极致”的产品理念，《梦幻诛仙2》还开创了一键式操作的游戏格局。通过一键式的操作，即使从未接触过2D回合的玩家，也能一路无阻的畅快游戏。游戏中增添的近万条游戏资讯、帮助、技巧、玩法等温馨小贴士，则会24小时全天候地为玩家提供贴心服务，让你的仙侠旅途一帆风顺。

众多领域一流团队合力打造

《梦幻诛仙2》汇聚了众多领域的一流团队，研发团队总人数超过700人，并且在中国、北美、韩国均设立研发中心。整个团队秉持着“实现玩家终极追求”的理念，利用各国的技术优势，为游戏带来了诸多新玩法。



科技、宠物、武器等八大类型百余种类的飞行器，史无前例的数量创造了2D回合的巅峰！不仅如此，在独创的微重力感动态飞行模式下，玩家驾驭飞行器时会根据实时的天气状况随着气流呈现出不一样的飞行效果，让飞行更加真实有动感。



该作首次在游戏中采用光谱成像技术，让玩家在战斗中释放的每一个技能都实现全息拟真的技能物理破坏效果。天衣无缝的画面合成，可视化的实时渲染，细致入微的技能打击效果与场景的物理破坏效果，无论从听觉还是视觉上都能让玩家感受到可媲美3D网游的极致战斗享受！这项技术的应用，无疑为2D回合游戏树立了全新的标杆。

游戏还借鉴了著名物理学家霍金的“平行空间理论”，首次在游戏中实现了一端两游的新玩法，独创出了宠物扮演双线玩法。即你在扮演人物角色进行游戏的同时，还可以扮演宠物角色进行任务、副本、挑战等操作。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

续写诛仙后600年



随着修罗之门的开启，神秘修罗界降临

《梦幻诛仙2》是以著名作家萧鼎撰写的“诛仙”小说为蓝本，在完全尊重原作的故事背景和剧情的前提下，又续写了“诛仙”后600年所发生的故事。游戏中，封印已久的修罗之门已然打开，神秘的修罗界随之崛起！对荣誉的渴望、对利益的追逐使得修罗界不再甘于寂寞，在“四灵血阵”的召唤下，一场人界与修罗界两大阵营对立的旷世之战即将展开，惨烈绞杀已在所难免。与此对应的，全新的职业、奇门遁甲术及仙侣，将协助玩家成为统率千军的英雄！

十年后弓箭手王者归来

十年前，2D回合鼻祖《魔力宝贝》推出弓箭手职业风靡一时，其后绝少有回合游戏推出此职业挑战经典。十年后《梦幻诛仙2》力挽狂澜重塑经典，弓箭手王者归来。





全新的弓手系职业

宠物新策略玩法

中国术数中最精奥绝伦的就是奇门遁甲术，根据古书记载，奇门遁甲起源于四千六百多年前，是“天篆文册龙甲神章”中记载的秘术，轩辕黄帝通过此秘术才得以打败蚩尤。《梦幻诛仙2》最新的宠物策略玩法就是运用了1080种奇门遁甲之术研发而成，溶入了众多阵法的概念，使得战斗变得更加变幻莫测。

仙侣陪伴系统

作为“诛仙”小说中的两大女主角，碧瑶和陆雪琪的痴情深深打动了无数诛仙迷的心。想让清新灵动的碧瑶和冰清玉洁的陆雪琪时刻陪伴在你的左右吗？独创的仙侣陪伴系统，将让碧瑶和陆雪琪等一干经典角色成为玩家最亲密的伙伴和保镖，让你尽情畅享美妙的修仙之旅！

最潮炫酷的寻友和告白系统

LBS系统是基于位置的智能化服务，已经被应用于诸多领域，但游戏行业还始终未涉及。《梦幻诛仙2》此次创新性的将SNS交友系统与LBS定位相结合，实现全球“定位”交好友的智能系统，为玩家搭建了一个方便快捷的交友平台。玩家只要通过简单操作即可在全球定位符合条件的好友，轻松告别孤单寂寞。而《梦幻诛仙2》独创无障碍告白系统，则特设屌丝和高富帅双重求爱模式。让无论是以屌丝自居的他，还是自称高富帅的你，都可以享受独特示爱服务，永远告别单身！

丰富的宠物玩法

宠物作为闯荡修仙旅途的最佳伴侣，能在你奋战时竭力相助，不离不弃。拥有上乘的宠物更可能扭转战斗局面，因此，强力宠物一直都是侠士们不断追寻的目标。《梦幻诛仙2》所推出的宠物神器系统，1级宠物即可穿戴装备，为宠物控们带来了福音。即使一只资质平平的宠物，善于结合宠物装备系统，也能诞生出超强战宠！除此以外，全新的宠物PVE玩法和宠物PVP竞技也是乐趣多多！

宠物PVE玩法

传统的2D回合网游，宠物大都只能辅助人物战斗，而在《梦幻诛仙2》独创的“平行空间”中，玩家在扮演人物角色进行游戏的同时，还可以扮演宠物角色，通过宠物阵法这一核心元素排兵布阵，操控宠物参与任务、副本、挑战、PK及BOSS战等游戏模式，增强游戏趣味性。

宠物PVP竞技

《梦幻诛仙2》将宠物玩法与竞技元素完美结合在了一起，独创了宠物PVP玩法。在游戏中系统会根据玩家的宠物等级，为其匹配最合适的对手和指定的出战宠物数量。玩家不仅可选择单挑或组队竞技，还可进行排行榜大比拼，争夺荣誉。 这一玩法的诞生，开辟了2D回合宠物竞技化的先河。



著名影星冯绍峰加盟

拉风明星代言宠



《梦幻诛仙2》吉祥物“门门龙”，是国内一线影视明星冯绍峰从百余张宠物设计图中亲自挑选出来的。作为传说中圣兽岛中龙族的接班人，门门龙拥有非凡的智慧与实力。挑选出门门龙不仅是因为他的样子憨厚可爱，更因为他真诚、执著、乐观的性格，和自己很像。门门龙将作为冯绍峰的卡通缩影，在梦诛世界中陪伴广大玩家一起勇闯仙侠路。

精彩活动纷呈

作为完美世界2012年首推的2D回合力作，《梦幻诛仙2》不仅有6大独创、12大超越玩法供玩家畅玩，更可与冯绍峰亲密接触，体验与八爷同行的修仙旅途。在游戏中，冯绍峰不仅化身为NPC，与玩家一起共同任务，而且还有以冯绍峰形象为原型的人型宠，陪伴玩家一起战斗竞技。值得一提的是，枫叶粉丝进入游戏即可获得专属特权礼包，在得到丰厚奖励的同时，尽享与冯绍峰共同游戏的无限快乐。

为庆祝公测，《梦幻诛仙2》还将推出大型公测庆典活动，不但有丰厚大礼等你赢取，更有万众球迷期待的欧洲杯门票免费派发。此次公测庆典活动，得奖机率高、难度小，只要参与人人都有机会得大奖。如果不想与超级珍贵的欧洲杯门票失之交臂，那就千万不要错失良机。



游戏类型	3D横版
运营公司	光宇游戏
目前状态	封测
官方网站	ss.gyyx.cn

《蜀山剑侠传》在小说界里称得上影响深远的一部作品，改编自该作的单机、网游作品极多，就在4月6日，一款和原著小说同名的网络游戏便开启了首次封闭技术测试。出人意料的是，该作的游戏类型并不是仙侠题材中常见的角色扮演游戏，而是横版格斗游戏。

这里所说的游戏其实就是光宇的年度大作《蜀山剑侠传》，除了游戏类型是出人意料的横版格斗之外，该作还拥有出色的全景3D高清画面，颇有一种叫板DNF的气势。


游戏中的物品快捷栏和技能快捷栏是分开的（画面最下方），而生命槽和法力槽则分别位于快捷栏的左右两端（有点类似大菠萝的摆法）

全景3D立体化画面

相对画面表现力不断提升的MMORPG大作，横版格斗网游普遍存在分辨率低、画面缺乏层次感的“纸片”感觉。对此，一些开发团队的解决方法是采用“3D人物+2D场景”或者“2D人物+3D场景”等方案，而《蜀山剑侠传》却大手笔地采用了Gamebryo 3D引擎，为玩家带来了华丽的全景3D画面！

游戏中，无论是人物角色、场景或特效均以3D形式制作。同时，该作还融合了大量2D、3D游戏，特别是经典横版过关游戏的突出特点。


因为全景3D的游戏特点，这使得《蜀山剑侠传》和常规横版格斗相比有更大的“空间”感。简而言之，人物角色的攻击、受攻击范围，会因为3D建模而纵深扩大，游戏的操作感也随之提升

三大门派大曝光

职业方面，《蜀山剑侠传》采用了非常流行的“转职”设定。在4月6日封测中开放的“蜀山、普陀、紫云”三大门派均可以在角色满18级后，通过完成“得道”任务进行转职。因为每个职业都有两个转职路线，再加上三大初始职业，目前游戏中已经存在九种不同职业的角色。


剑灵


剑狂

顺便一提，这款游戏也采用了不多见的职业对应性别的设定。

小P羊：再逼我当“人妖”我就要“造反”啦！

蜀山

蜀山派以修炼剑法为主，其中又以门人所炼剑器的不同而分为诸多流派，其御剑飞天的缥缈姿态引得世人竞相追捧。蜀山的转职职业包括剑灵、剑狂。

剑灵

将阵法与剑法相结合的门人，其功法招式大多需要以灵气御剑。

剑狂

蜀山派下除魔意志最为坚定的一脉，宁可不择手段吸取血气折损寿命，也要阻止血魔出世。

普陀

普陀的武功朴实无华，以近身战斗技为主，招式沉稳，威力惊人。此外，佛门真言中蕴涵的力量可以使人固本培元，不受外魔所侵害，慈悲佛法也可以救治世人，恢复气血。普陀的转职职业包括达摩、罗刹。

达摩

以“生”为信仰的达摩，仍然固守着普度众生的虔诚之心。

罗刹

秉承着“以杀止杀”原则的罗刹永远冲锋在除魔的最前沿。

紫云

紫云弟子皆为修炼成人的貌美妖灵。虽然外表娇柔，但因其常年吸纳天地日月精华，使他们能够更好掌控五行元素，从而精通奇门遁甲、阴阳八卦等玄术，将敌人击杀于千里之外。紫云的转职职业包括仙子、妖姬。

仙子

凭借自身妖灵的优势，轻松掌控着自然界中的各种元素。

妖姬

凭借着妖灵天生迅敏的速度，使其战斗力丝毫不逊色于任何武术家。



达摩



罗刹



仙子



妖姬

当然，上述提到的三大门派，九大职业并不是《蜀山剑侠传》的全部职业，事实上，早在游戏公布封测消息前，官方还公布过另一个女性形象——昆仑派，并指出这是一个灵巧至上的职业，新职业又会带来怎样的玩法，就让我们静待佳音吧！



游戏中的地图快捷键是Tab，地图也支持引路功能

融入天平系统的PVP模式

《蜀山剑侠传》的PVP系统包括“全场景自由PK”和“传统竞技场——斗剑场”两种模式。由于玩家之间存在等级差异，如果随机进行PVP对战，无疑将出现高等级角色稳压低等级角色的状况。为了让玩家体验势均力敌的对战快感，《蜀山剑侠传》设定了一个“天平系统”，该系统会在玩家角色进入PVP模式时自动触发启动，针对双方等级差进行平衡，从而使低等级玩家有机会通过操作技巧将高等级玩家挑落马下。



斗剑频道房间

全场景自由PK

该模式中，玩家在任意非副本场景左键点击其他玩家角色，选择“邀请切磋”，只待对方按下“同意”选项，系统判定约战双方等级差不超过10级，即可切换角色当前所在场景下的PK模式。同时，“天平系统”会在读取角色信息的同时，会根据双方等级差进行角色属性差值的平衡调整。

传统竞技场——斗剑场

玩家点击画面右上方“擂台”按钮，选择6个斗剑频道中的一个，进入其他玩家建立好的房间或自建房间，“天平系统”随即同步开启。在“天平系统”自动触发后，会提升低等级玩家的血量以及伤害，同时削弱高等级玩家的伤害，以使对战双方的实力达到相对平衡的状态。



成都城内自由PK



快捷键可以在系统设置中加以修改

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



游戏类型	2D武侠
运营公司	圣天龙科技有限公司
目前状态	封测
官方网站	ls.sntaro.com

《梁山豪杰》是由北京圣天龙科技有限公司自主研发的一款2D武侠类MMORPG游戏。作为圣天龙公司2012年度的重点产品，游戏剧情取材于中国古典名著的《梁山豪杰》，以水浒中的经典故事为主线，并带来了全新的即时战斗玩法。本期就让我们一睹该作风貌，看看《梁山豪杰》将用哪些水浒经典元素来让玩家轻松享受梁山豪杰的洒脱生活。

水墨风出众的画面表现

玩游戏，必定是先看后玩，《梁山豪杰》精细的画面以及人物造型都能有令人产生舒心的视觉感受。在人物造型处理上，《梁山豪杰》根据角色的潜在性格以及战斗特点，对其衣着、装饰进行了细腻的刻画，方方面面表现出既忠于历史背景、又符合时代特色的设计。

既然游戏取材于《水浒传》，那么游戏中自然少不了一百零八将的身影，而《梁山豪杰》中一百零八将无论是从外貌形象还是动作，也都做到了如实还原。玩家在游戏中的每一步都会与梁山好汉结伴同行，游戏中的每位好汉的一举一动都让人感受到他们迥异的性格特色。仿佛令人置身真实的梁山之上，感受《水浒传》中各路英豪除暴安良、替天行道的快意恩仇！



游戏体现了中国水墨风浓墨重彩的特点，国风画技的丹青妙笔将北宋末年的风景跃然于屏幕之上





水面阴影处理的非常细腻

"影分身"助力五大职业再生

在职业设定上，《梁山豪杰》目前开放有武师、术士、道士、射手、医师五种职业。玩家将会扮演这五种职业中的一位，带着匡扶正义、解救天下苍生的侠义使命化身天罡星下凡乱世之中。



武师

游戏中擅长武术，能够承受可观的伤害，在高端装备的辅助下，在抗怪和伤害输出两方面都有优秀的表现。



术士

生命力较弱，在物理伤害方面没有任何优势，擅长远距离魔法攻击。



道士

职业直接伤害并不是很大，但是宠物输出很高，战斗输出主要是依赖于宠物。



射手

游走在战场边缘，擅长边移动边攻击，在战场后方担任伤害输出的角色。



药师

精通各类辅助技能，又是游戏中唯一可以恢复生命值的职业，所以非常受队伍的欢迎。

角色满65级之后，便可激活星宿系统。星宿就像我们熟悉的“影分身”，可以在本元和地煞之间切换不同人物，不同的人物又可以学习不同的技能，穿着不同的装备，相互之间还可以进行属性加成。这时便意味着玩家可以拥有双重身份，轻松实现“影分身”。

好汉为你指点迷津

游戏还原水浒真实人物，一路为你指点迷津，带你闯荡江湖。游戏带入感不错，满足人们对水浒江湖的幻想，在这里，实现侠义梦想变得很简单。

行侠仗义的路途中需要向梁山好汉领取任务，也可跟好汉一同阵前杀敌，技痒之时还可以互相切磋。





除去深入人心的梁山一百单八将以外，以往游戏中千人一面的呆板NPC也不复存在。无论是主线任务中的重要NPC，还是与玩家擦肩而过的路人，言谈举止均体现出各人的性格特征，玩家游走于形形色色的人物之间能够感受到强烈的生活气息，与NPC更亲近。

游戏中的不少NPC还会讲诉着一件件或悲伤或开心的故事，从某种角度而言，该作的NPC设置就能为我们的英雄之路增添了不少的乐趣。

与团队共荣辱

家族和帮会

驰骋沙场，靠的是强大的团队后盾。在《梁山豪杰》中，玩家的两大后盾便是家族和帮会！玩家在《梁山豪杰》中可通过家族和帮会来学习更好的技能和获得更好的装备，通过参与各种家族、帮会的活动和竞技，获得更丰厚的奖励。而家族和帮会的升级靠的是成员参与活动来获得资金和繁荣度。在这里，玩家们必须要有极强的团队精神才可以与队友默契无限，获得更多奖励。

游戏还提供了“鲜花排行榜”可以反映好友的评价，这些会直接影响玩家在江湖中的身份地位。此外，好友列表中的好友动态，更方便玩家在合适的地点合适的时间与合适的人一起相邀江湖。



其中最值得一提的是游戏在保证画面流畅的前提下，同屏承载玩家的数量更多，这样才能让玩家玩得更爽！

国战

每当利益冲突不可调和时，战争便发生了。为了本国的强大，国家之间的战争就轰轰烈烈的展开了。比如说在圣水任务中，圣水不仅关系到百姓生活，还关系着国家的经济命脉，于是便成为每个国家竞相争夺的资源。各国之间为疯抢资源而战，洒血战场！各类独特的任务系统、气势恢弘的国战战场，让你迅速融入水火不容的情势之中去，让此刻的厮杀变成一种享受！

小编玩什么?











2012年5月 电攻网游风云榜

1
星期日



4
星期



10
星期二

1
星期



1
星期

2
星期

29
星期日



2
星期

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

热门网游测试时间表

2012年4月中旬——5月初

4 期三



1 期三



14 星期六

8 期三

19 星期四



5 期三



28 星期六

2 期三

5 星期六

5月十大新游期待榜

1）斗战神 —
dzs.qq.com
2）斩魂 ↑
zh.163.com
3）巫师之怒 ↑
allods.ztgame.com
4）桃园 ↑
ty.playcool.com
5）剑灵 ↓
bns.qq.com
6）笑傲江湖 ↓
xa.wanmei.com
7）千年之王 ↑
qn.sdo.com
8）激战2 ↑
www.guildwars2.com
9）风云传奇 ↑
fy.2211.com
10）上古世纪 ↑
age.qq.com

5月十大网游排行榜

CGWR SINA

（资料由新浪中国网络游戏排行榜提供）

游戏名称	游戏评分
九阴真经	CGWS:8.33分
风暴战区	CGWS:8.25分
功夫英雄	CGWS:8.14分
水浒无双	CGWS:7.99分
第九大陆	CGWS:7.90分
大宋	CGWS:7.85分
桃园	CGWS:7.81分
神仙传	CGWS:7.69分
三国战魂	CGWS:7.62分
天骄3	CGWS:7.56分

5月十大网页游戏榜

游戏名称	官方网站
圣痕幻想	onee.hagame.net
星之物语	ss.qq.com
神仙道	sxd.xdwan.cn
烽火战国	zg.qq.com
盛世三国	sg.xd.com
七雄争霸	7.qq.com
热血三国2	sg2.ledu.com
麻辣三国	sg.joyct.com
仙境幻想	xj.kunlun.com
海洋时代2	sea.s9game.com



群众眼中 DOTA 2

游戏类型	动作即时战略	发售日期	
		游戏公司	
	高画质复刻版DOTA		
	DOTA好G友们		

DOTA 2的内测从去年下半年就开始了。最近这几个月，它的完成度已经越来越高，眼看着就要和大家正式见面。虽然测试版本的内容没有什么稳定性可以谈。但是我们可以大概确认部分雏形，未来拿到的DOTA2成品将会有其中的影子。以下内容并不等于是您最终玩到DOTA2时候的样子。它仅仅是几个先行试玩者个人的感受。



◄ DOTA 2的内测是基于Valve家的Steam平台。要玩DOTA 2，要先下载他家的这个平台。然后再从平台上下载DOTA 2的客户端。这个平台的帐号是可以免费申请的，上面也同时发行各种单机游戏的数字版。首次进入游戏，系统会询问玩家是处于哪个水平。新手玩家们将会被限制只能用其中的一部分英雄。也许以后的教程也会和这个选择有关。

►▼







玩下来，非常享受这个变得更漂亮的新DOTA。

作者：倒塔二试玩者们 编：X先生 美：哈秋



▲ DOTA 2既然离开了WAR3的支持，成了一款独立的游戏，其中的可定义内容也就多了许多，从操作习惯到快捷键等都可以自由选择。DOTA 2游戏内部集成了大多数对战平台上的拓展功能。



▲ 既然是在线平台，玩家互动的支持结构一定会被重视。从游戏的大厅到开房间选英雄，玩家始终能在和队友或者朋友流畅交流。虽然游戏模型重新制作，但汉化小组很给力，玩家在游戏中应该不会觉得陌生。同样因为是在线平台，秒退的、挂机的都会受到相应惩罚，游戏环境干净不少。

画面大改变

DOTA 2的游戏画面走向了一种偏向欧美的浓郁的美术风格。从某些角度来看，有点儿像《暗黑破坏神3》。电脑不太给力的同学也不需要太过担心。根据经验，这种类型的画面并不会对机器有太高要求。而且，游戏中也有充分的自定义空间。对比一下这款游戏能达到的两个画面极端，相信以后硬件绝不会成为DOTA 2的门槛。如果有一套给力的电脑，那DOTA 2的新视觉特效也能让你感觉自己的机器有机会显摆一下。



▼ 像河道里的神符是最能体现DOTA 2画面变革的地方。DOTA2有真正的水，水能泛起涟漪，水面下还能倒影出两旁的树木。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



▲ 在细节方面，DOTA 2保留了1代的大多数设定。比如，玩家在摧毁游戏中的建筑物时，可以看到随着血条减少，建筑渐渐垮下来，就好像是war3里面起火烧毁一样。



试玩者S经理——前代高玩

S的身份包括：客户经理；三套产权房拥有者；二十二个月孩子的爸爸；六年DOTA经历；已离开DOTA界半年。

看到DOTA 2的第一感觉，这还是我们熟悉的DOTA吗？近卫军团现在叫圣辉（the radiant）；天灾军团现在叫邪魔（the dire）。游戏模型大量改变，已经不知道是谁在和谁打了。除了蜘蛛这种一眼就能认出来的，其他还真靠蒙。连肉山大魔王变得驼背了。

曾经熟悉的世界，已经面目全非，再也认不出自己所爱的人。有一种如梦似幻的感觉，仿佛穿越了一样。还好，玩在手上，还是一样的爽快，还是以前的那种DO-ta的感觉。拉野，绕树林卡视野，上下坡。DOTA1代的筋骨还在，没变！如果只是一个普通玩家的直观体验。DOTA2的游戏内涵和DOTA1几乎没有区别。



▲ Loading画面都变了，大概是一条河道两个阵营的意思



作者：倒塔二试玩者们 编：X先生 美：哈秋













▶▲ 拉野，绕树，这些基础的操作都还在



▶ 肉山老伯伯躲在他的坑道里，等待着贡献出自己的宝贝



▶ 最看好DOTA Tv现场直播功能。观赏效果超过现场的足球比赛。在游戏里面，看游戏直播，想切什么视角就切什么视角。秒杀一切视频网站。内测号大多数时间都用来看比赛了；难道是年纪大了，自己打不过年轻人，只能看看，泪。

试玩者马甲E
——职业选手

E的身份包括：前职业选手；半职业选手；职业选手陪练；熟悉真三、DOTA、LOL等项目；睡眠收割者。

大家好，我是小E。从第一批内测开始玩DOTA 2的。其实不能算DOTA 2的职业选手，也就算玩的比较多，比较熟。

Valve还没有从《DOTA2》中盈利。去年游戏的首次国际表演赛，就开出了160万美元的高额赛事奖金。今年的奖金只会多不会少。游戏公司大手笔，那我们玩家肯定也是有想法的。如果能打职业一定会去打职业。电子竞技游戏的奖金还是很大一块。



▼▶ DOTA2的地图小了一点，模型大了一点。但还是有人觉得DOTA2的英雄太小，不细致。这其实也是受到WAR3的遗传影响。War3的最高分辨率支持就那么点，现在想做大就更加不协调了。



◀ DOTA 2的模型大变样，一开始团战会搞不清楚情况。仔细看，己方英雄血条是绿色，敌方英雄是红色。250一小条，1000一大条。白色表示伤血。小兵的血条是细的墨绿和褐色。动画效果包括晕眩和沉默做的很明显的。如果不习惯，还可以把屏幕抖动的特效关掉。



▲ 商店购物是一门学问，可以选择网格结构或者全视野结构，刚开始必须好好熟悉一下。



▲ 在BETA的版本里，调整了无数的小细节，像插眼封野这种地方都雕琢了几次。



◀ 一样可以拉两拨怪。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：倒塔二试玩者们 编：X先生 美：哈秋



试玩者Y同学——好运小菜鸟

Y的身份包括：轻脑残；专注弱气十三年；幸运的持有者；小娇羞；已经脱团。

小菜鸟他今年最开心的事情是成功脱团，第二开心的事情是抽奖中了DOTA 2激活码1枚。小菜鸟他小时候不玩DOTA的，但是推倒巨大柱状物体什么的，还是很有爱的。

呐，DOTA2呢，最好学了，只要看看replay就行了。这个replay性能比魔兽3自带的那个好很多，可以跳转到录像中的随便哪个位置，已经和星际2的那个replay不相上下啦。DOTA2看录像还有导播功能，镜头会自己切镜头，自己调速度，超级智能的（小菜鸟他一直很困惑，是每一场比赛的背后都有一个GM在默默地切镜头吗？）就算是菜鸟，看几次高玩们的精彩操作，就会玩啦。



▲ 游戏平台上的REPLAY库很大的哟，又能按照玩家ID搜索，又能按照英雄搜索，还可以用比赛ID精确定位某一次比赛。



▲ 查看详情，可以看到英雄的发展和KD比例。下载后就能观看啦。

很多人说dota2和dota差不多。现在也和DOTA同步跟新到6.74。我们中国的战队dota圈那么强，一定没问题，其实不是这样。

我问过几个打的比较多的朋友。都感觉dota1和2之间的细微差别明显。它改动了很多根本的东西。我想说的是，DOTA 2已经是一款完全不同的游戏。比如说，整个地图本身就要比原来小了百分之几（好像是1%，没确认）；再比如说，模型改大了一些，有的模型大小变动很厉害。Dota2还有很多地方，突破了本来war3的限制，比如闪烁技能的最远闪烁距离；比如一些法球叠加效果。仅仅是模型的变化，就会改变很多东西。原来dota有的英雄就是虎在模型上，我想大家肯定也碰到过，赏金和老树的模型，鼠标点不到有没有？

反正就是要多训练吧。现在国内在DOTA 2训练上比较少，所以大赛上的成绩一般。国内DOTA的比赛赛程比较多，如果以后我们投入更多的时间进去，肯定是可以有成绩出来的。





▲ 看录像的时候，各种信息各种全面。两方面经济对比，经验对比，出装情况都是一目了然。



▲ 有一次不小心点到一个神秘的按钮，看见了详细的战斗记录，电光火石之间发生的事情全都清楚了。战斗力马上升了一级。

看过录像，然后就可以实战了。努力，自信，打电脑啦！DOTA2的AI好聪明的，有N个难度可以设置。最喜欢那种叫“疯狂的电脑”；让疯狂电脑肆虐地图一直就是人家欢乐的源泉（才没有受虐癖呢）。电脑也会抱团抓人、还会装模作样地打酱油，慢慢吞吞地把防塔推掉。AI还会装模作样地买眼，会把眼睛插在关键位置。如果觉得某个地方比较危险，它们还会停止插眼的企图。然后它们守高地的愿望非常强。总之就是超级厉害的。

小菜鸟他虽然和电脑操练了很久，但是和人打还是没有心得。大概是三次元的人想法太奇怪吧。为什么团战打起来就是屏幕一花，找不到自己的小人了？一定是我画面的设置的方式不对。



▲ 被杀死后跳出的详细介绍，多好的教程啊，怎么一开始不告诉我



◀ 电脑还会卖萌，撤退都会事先给您打个招呼

作者：倒塔二试玩者们 编：X先生 美：哈秋

试玩者J舅舅 ——神秘线人

J的身份包括：论坛公害；围脖达人；旅居国外；大龄未婚；下列所有内容皆为绝密。

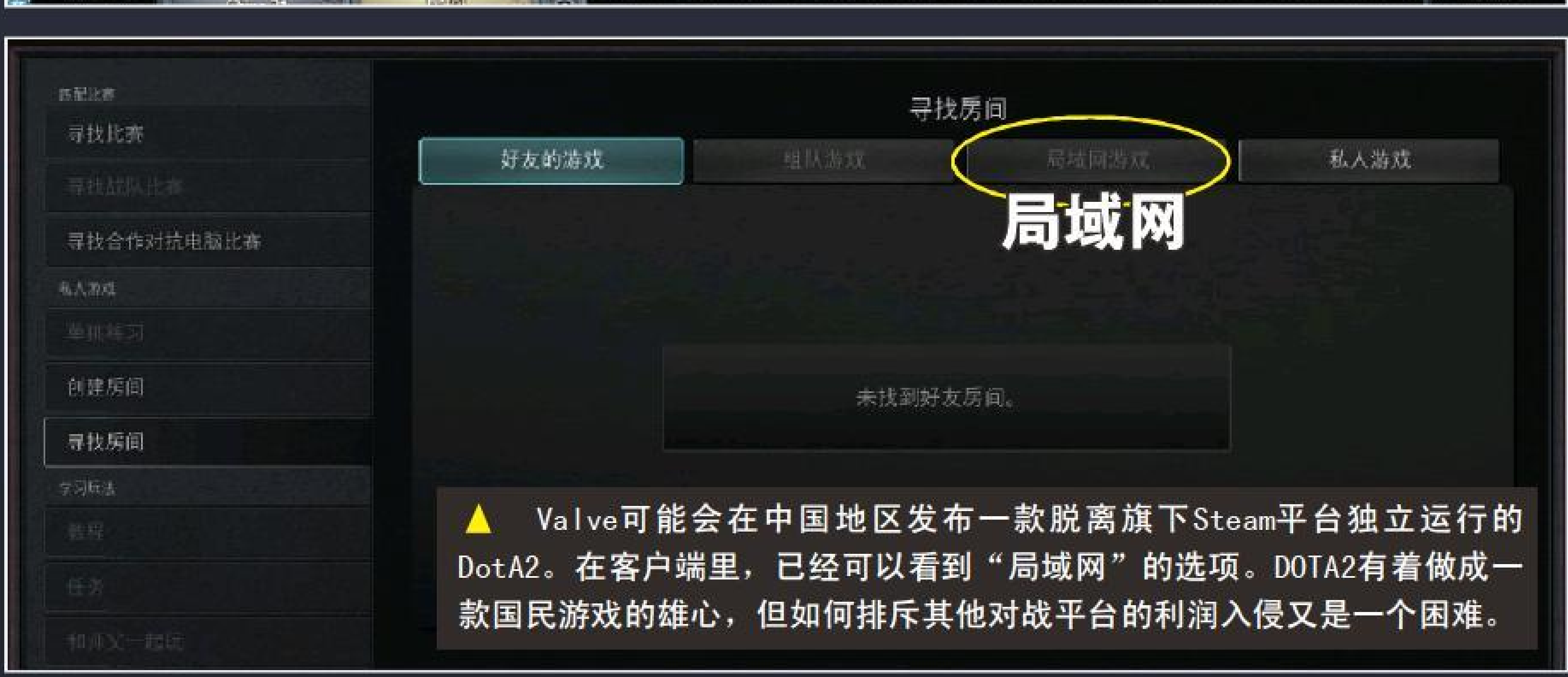
在Valve老大加布·内维尔眼中，金钱就是万恶的根源。至少，在开发游戏时，他不会首先考虑如何把一款游戏变成摇钱树。这种态度，当然不是每一个公司都能达到的。很多开发商由于现实中资金的压力总是把商业模式放在游戏设计之上，这违背了游戏本身首先是艺术其次才是商品的内涵。而Valve从出生开始就资金充裕，可以很好的处理这个问题。

目前来看，《DOTA2》几乎就是DOTA的翻版，而DOTA1是一款完全免费MOD游戏。如何收费才能让玩家们接受DOTA？答案是公司至今甚至还没开始思考如何进行收费。当前的开发重点是比赛的匹配模式，这对玩家来说很重要。

DOTA2国际邀请赛的奖金高达百万美元级别。这样的投资规模提升了电子竞技行业的标准。这一切都是为了打造出未来电子竞技的一款旗舰产品。



◀ 开发商正在世界各地架设服务器。他们的目标是全世界各地的玩家都能享受到100ms以下的延迟。内测服务器中就有一组在上海。但网通的玩家ping果断上了150。



▲ Valve可能会在中国地区发布一款脱离旗下Steam平台独立运行的DotA2。在客户端里，已经可以看到“局域网”的选项。DOTA2有着做成一款国民游戏的雄心，但如何排斥其他对战平台的利润入侵又是一个困难。



▲ 未来还将开放的板块还有教程和任务，包括师傅带玩。



▼ 游戏的汉化完成度已经非常高。游戏中技能介绍已经非常详尽。这里要感谢DOTA汉化小组一直以来的辛勤努力。如果DOTA2不能在全球同步发行运营，绝对不是游戏制作范围的障碍。

在DOTA2运营方式方面，一个全球互通的平台当然是最完美的选择。一个全球互通的平台意味着全球的玩家都可以即时交流，意味着一场顶尖的DOTA 2比赛将在全球范围内通过游戏内部直播。一个运营良好的DOTA 2可以让每个玩家都第一时间接触到第一手的信息。玩家和职业选手之间没有更多的隔阂了。DOTA TV LIVE的平台联动意义堪比微博对媒体的改变，几乎就是游戏界的一次大革新。这是这款游戏最重要的革新。

但是你我都知道，身边有多少人从来就没玩过正版的《反恐精英》和《魔兽争霸III》。这一行为的后果就是产生了没有局域网模式的《星际2》这样的怪胎。如果低效的网络，畸形的垄断和盗版的猖獗依然严重，那么DOTA2的处境很难能有一个善终。

话说回来，由于DOTA的商标之争，最终DOTA 2是不是会叫DOTA 2还是一个不确定的问题。DOTA的未来就像每一场DOTA游戏中的玩家遇到的情况：未来充满变数。让我们看看最终落入现实的会是什么吧。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



山脊赛车无限



游戏类型	赛车竞速	发售日期	2012年3月20日
		游戏公司	Bugbear Entertainment
游戏特点	暴力竞速 爽快狂野		
推荐人群	仇富心态严重的人		

说实话，即使作为一名资深的赛车游戏玩家，阿宅一开始真心不适应这个游戏。敲这篇稿件的时候正值F1上海站，但是车手们超群的技术却没有给阿宅带来丝毫启发。阿宅认为，这根本不能算是一款赛车游戏。游戏的主题根本不是竞技，各种各种杀戮、破坏、违和感充斥着整个游戏。如果你买不起好车又非常仇富的话，这款游戏是你的不二之选。



游戏的目录界面跟许多竞速游戏大同小异



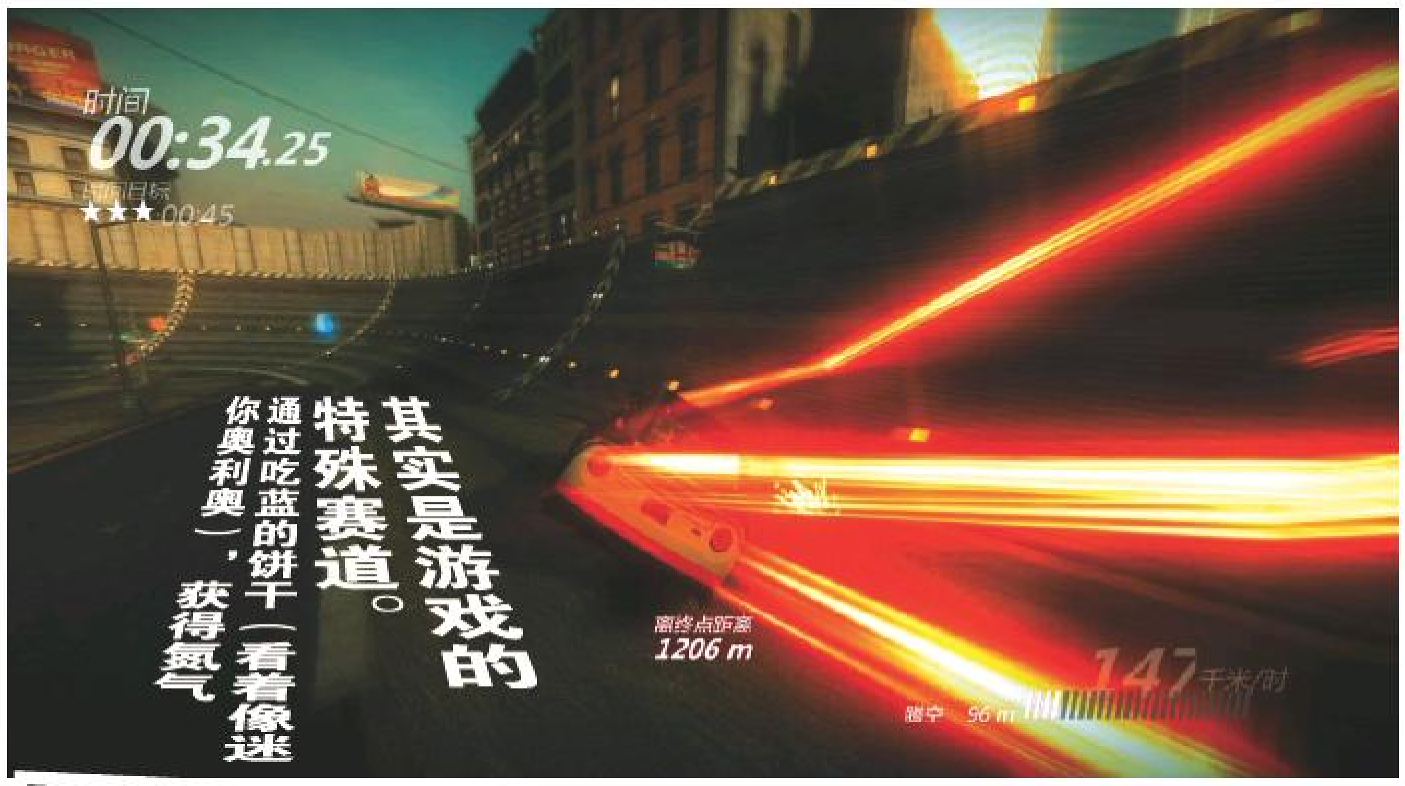


这难道是飞机吗？！

游戏模式还是非常丰富的，多达5种模式，并且各具特色：

制霸赛

在这个模式下，玩家需要去争取第一。与传统比赛不同的是，还可以摧毁竞争对手。在拥有氮气的情况下，还能摧毁指定的建筑物或者路障。当然这些都是有奖励的，除去比赛结束后的加分外，还可以额外获得一次氮气。但是要注意的是，奖励是一次性的。第二圈的时候被摧毁的建筑物是不会复原的，而有些奖励并非是通过摧毁建筑物得到的，比如腾空奖励的氮气，在第二圈回来的时候这个奖励就不存在了，所以也不用急着在一圈内解决所以问题，要合理分配。最后要提醒一点的是，比赛还是以力争第一为好，毕竟第一的加分、经验多，别光顾撞了。



其实是游戏的特殊赛道。通过吃蓝的饼干（看着像迷你奥利奥），获得氮气



完成各种目标都能加分以及获得氮气。



竞速赛

这个模式理论上是传统比赛，玩家依然是需要去争取第一，没有了可用来摧毁的建筑物和路障了。但是即使如此，还是可以去撞击竞争对手致使对方报废。不过这样的机会比起制霸赛并不多，还是应该安心比赛，通过漂移来积攒足够的氮气。



各种杀与被杀、毁与被毁，充斥的整个游戏。



山脊赛车无限

漂移赛

在此模式下，没有竞争对手。玩家需在限定的时间内跑最高的分数，而分数顾名思义是通过漂移得到。这个模式其实也可以用来熟悉漂移的感觉，对整个游戏进程是有帮助的。



不得不说，开卡车撞警车，确实是一件很爽的事情。阿宅在此郑重声明：阿宅绝不是撞的天朝的警车。



计时赛

在这个模式下，同样没有竞争对手。这次限定的不是时间而是赛道，需要用最短的时间跑完整条赛道。当然，在路上是有时间道具可以撞的，撞了以后可以使时间暂停两秒，不过也别为了这个就去每个都撞。玩了几个赛道的计时赛，发现有些并不方便去撞，有些撞完后赛车会失控，因为选择去撞道具的那条赛道往往设计的很复杂，有的在空中，有的在斜坡，这样会导致四轮离地而无法控制。

冲撞赛

如果觉得制霸赛还不够爽快，那这个模式觉得符合你的胃口。在这个模式下，玩家将在限定的时间内控制一辆大卡车，去撞击警车，而目标就是撞毁警车的数量。而且在这个模式下氮气非常容易积攒，所以爽快程度相当高。



画面的表现力还是相当不错的。反光效果很到位，火焰营造了灼热的感觉。撞毁对手或者是指定建筑物的动画做得相当霸气。音乐可以调节，这样不断跑一个赛道也不用一直听着即使有感染力但是死循环的一个节奏了，这点做的非常好。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

地铁建筑



虽然阿宅不是第一次接触可以碰撞的赛车游戏了，但是但是这款游戏首先让阿宅震惊就是居然可以撞毁建筑物，不但不会减速而且会有更高的加分。游戏中，除了撞上竞争对手有足够的打击感外，撞上一切的第三方事物，都是直接弹开，试想一下，如果现实发生以上情况会如何呢？即使不是现实，至少极品飞车告诉我们——出来撞，迟早要坏的。难道这些赛车都是氪金材质的么？







计时赛和漂移赛，可能是游戏中仅存的纯竞速部分了。



游戏类型	格斗游戏	发售日期	2012年5月11日
		游戏公司	CAPCOM
游戏特点	经典格斗作品合体		
推荐人群	热血少年 热血青年		

每个男生想在自己心上人面前展现自己最强的一面，而我又有应该展现什么给TA看呢？我想了很久，终于有一天悟出了答案。

你们不觉得，是时候战斗了么？我们来打架吧！



让世界顶级的格斗好手同场角逐吧！



街霸、铁拳合体啦！！！

谁才是世界最强？不比试比试怎能知晓！



游戏保留了一部份《街头霸王4》的格斗方式，并同时导入连携攻击系统，让玩家在传统格斗中享受到爽快感十足的连携技。

战斗人数从原本的一对一改为二对二的战斗方式，游戏允许玩家在对战的过程中同时输入MP与MK换人，或同时输入HP与HK施展连携亦有相同效果。比较特别一点的地方是，玩家可以先接几个基本攻击技再用连携收尾，角色将对手重击至半空中之后会立即换人，此时使用连携再快速接上一连串的地面/空中攻击技，轻松达非常可观连续伤害。



▲ 此外，原传统格斗的轻、中、重攻击不变，而部份角色的招式按法却有很大的改变。



▲《铁拳》系列作中角色的攻击方式也很特别，将左拳、右拳等控制方式加以简化，玩家得要先成功输入角色特有的攻击招式后，再接上其它特殊连续攻击即可；而被简化掉的是第二招特殊攻击技的施展方式，玩家仅要在第一段特殊攻击招式后单按轻、中、重攻击，完全不需要再转动/扳动左手杆。



▲ 加入了格斗游戏中少见的「宝石系统」，玩家可安装宝石在所有的角色身上，用来补足 / 增强各种能力，不过这些宝石并不是装上去后就能使用，得要在特定的触发条件下才行。宝石分成Boot Gem与Assist Gem二大类，其底下还分成五种不同的宝石效果，玩家可以自由搭配这五种不同效果的宝石，将角色升华至攻、守俱佳的格斗家。



▲ 除了支援最多七位玩家连线对战，并允许同场玩家观战学习，单机亦支援到二位玩家合作 / 对战，以及四位玩家对战的玩法。因此不喜欢连线对战的玩家，也能邀请朋友直接到家里来面对面K一场，或者是协力对抗电脑练习也不成问题。



▲ 除了上述新增的系统外，《街头霸王X 铁拳》还有一个「置之死地而后生」的潘朵拉（Pandora）系统。当角色的血量低于25%并闪烁红色时立即输入↓↓＋MP、MK，便能启动攻击力加倍的潘朵拉状态；但是使用潘朵拉状态会产生二个后果，一个是会令叫出潘朵拉状态的角色死亡，而进入潘朵拉状态的伙伴则有约略只有十秒的存活时间，若在这十秒内未击倒对手的话，该位角色也会随之死亡并判定你输！







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

男人必须射第一弹 兄弟！只来一发怎能过瘾！？





还记得那个穿西装打领带外套风衣在子弹时间中飞身鱼跃把人射翻的帅哥么？

对了，他就是马克斯佩恩。

虽然往昔的风度翩翩的帅哥已经沦为臃肿潦倒的大叔，虽然因为蛋痛的财政问题游戏已经屡次跳票。但是！但是我们仍然在期待那一个个令人爽翻的射的瞬间。

即使是又穷又搓的大叔，只要善于射，还是BIG MAN，还是模子。

游戏类型	TPS	发售日期	2012年5月29日
		游戏公司	Rockstar Vancouver
游戏特点	高端画面 暴力血腥 成人游戏		
推荐人群	喜欢射的人		

马克斯佩恩3

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE 3

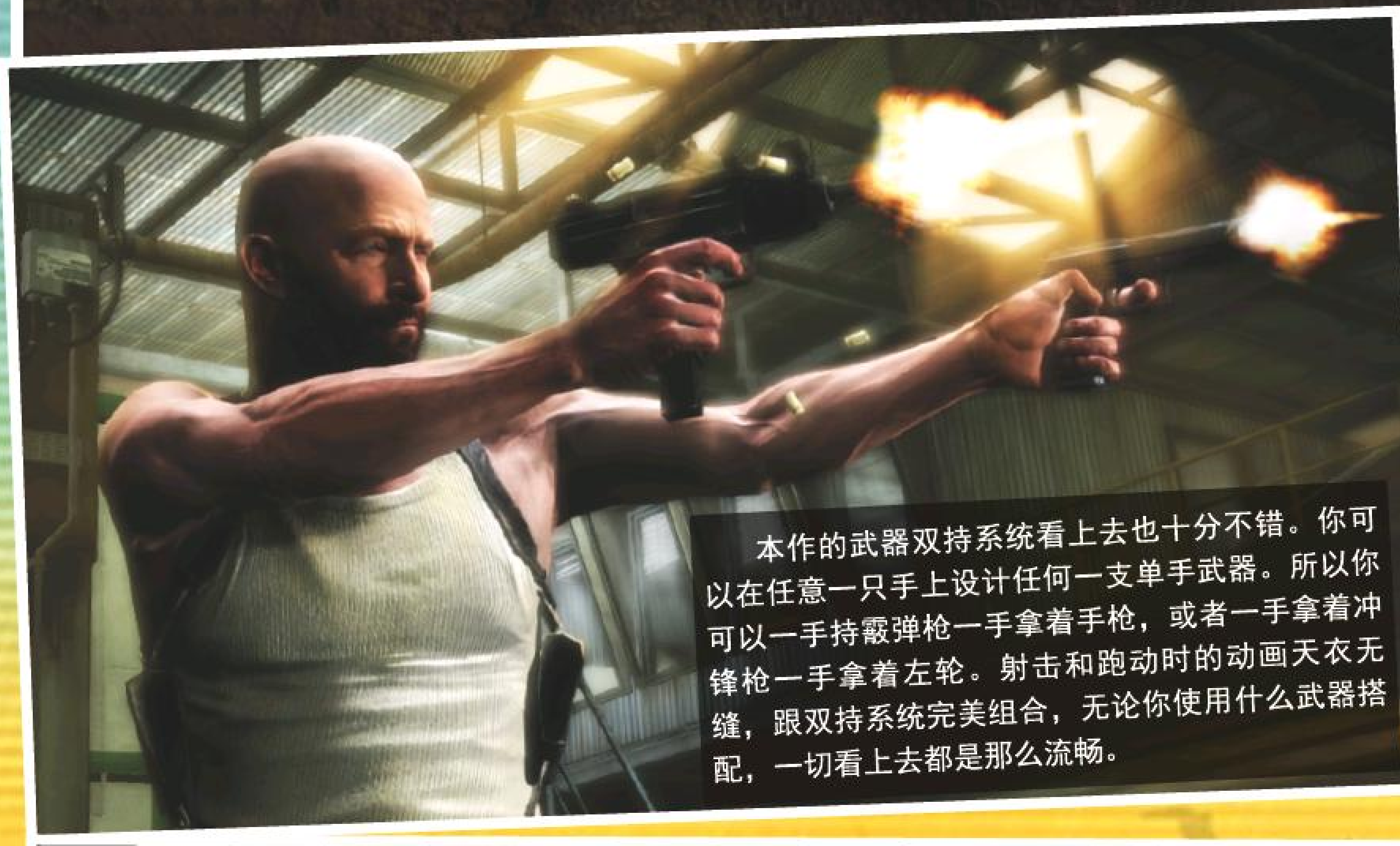
前作中主角目睹自己的妻女在家中被谋杀后，在纽约的黑夜为通过自己的手段来为自己的妻女复仇。为了麻痹自己，马克思佩恩同时沾染上了毒瘾，身体情况每况愈下。而今次苦大仇深的马克思佩恩大叔又将带我们进入一场惊心动魄的复仇旅程。

目前官方尚未公布太多的故事剧情，但我们知道这回马克思·佩恩流落到了巴西，当了一名保镖。最近公布的一段视频显示剧情将以马克思·佩恩救回被绑架的雇主妻子为主线。　由于新的故事背景设定在巴西，该系列的粉丝们不禁怀疑本作是否还能找回前两作的黑暗风格，但是Rockstar却始终相信，就算是在光明、明亮的巴西。游戏的风格也可以变得十分黑暗。





在外媒的一次访谈中，Rockstar公关负责人Simon声称PC版的《马克思佩恩3》支持DX11和曲面细分技术。不仅如此，PC版将和主机版本并行开发，这就意味着PC版不会是主机版本的简单“嫁接”了。Simon没有透漏更多有关曲面细分技术支持的细节，所以我们可以想象游戏中人物的打磨将会更加细腻。Simon同时还说如果玩家拥有一台老配置PC电脑的话，《马克思佩恩3》也可以流畅运行，不会出现太大问题。他补充说Nvidia英伟达正在和R星密切展开合作，所以这就意味着《马克思佩恩3》将会是N卡玩家最佳展现舞台。



本作的武器双持系统看上去也十分不错。你可以在任意一只手上设计任何一支单手武器。所以你可以一手持霰弹枪一手拿着手枪，或者一手拿着冲锋枪一手拿着左轮。射击和跑动时的动画天衣无缝，跟双持系统完美组合，无论你使用什么武器搭配，一切看上去都是那么流畅。

新的模式

本作不但单机部分游戏魅力十足，多人联网模式也非常刺激。

联网模式中包含了单机模式的丰富武器以及子弹时间这个游戏的核心设定，在单机模式中你可以用这招对付电脑，而联网战中你同样可以用他对付玩家。模式方面宣传片介绍了两个模式，一个是Gang Wars，另一个是Payne Killer。两个模式都比较传统，Gang Wars便是传统的组队死亡竞赛，而Payne Killer顾名思义是一方要努力杀死扮演马克思的玩家，另一方则来保护他。



即便是大叔，也是能鱼跃的！



花衬衫，蛤蟆镜。蛮有腔调的嘛。



男人必须射第二弹

狙击精英V2

兄弟！只来一发怎能过瘾！？

游戏类型	TPS	发售日期	2012年5月1日
		游戏公司	Rebellion
游戏特点	高端画面 暴力血腥 成人游戏		
推荐人群	喜欢射的人		



同样是射，有的人喜欢近身搏杀，有的人则喜欢躲在远处偷偷的瞄。近有近的畅快，远有远的窃喜。《狙击精英V2》正是这种偷偷放冷枪人的游戏。

作为05年《狙击精英》的续作，游戏背景是一样的。第二次世界大战最后那几天非常混乱，俄国人和美国人都直奔柏林，想把纳粹的军事科技占为己有。 而这正是游戏的故事起点，玩家将扮演美国狙击手Karl Fairburne进驻柏林，并且援救或者刺杀那些为希特勒开发导弹的科学家。



冷枪的精髓便是"静"



既然是放冷枪，就要尽量的别发出声响，移动要慢且避开视线。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





侦察很重要

在官方放出的“击杀镜头5#”中可以看到，在使用望远镜观察敌人时，可以显示出敌军的国籍、军衔、距离等等，让玩家可以轻松在万军之中取上将首级。



射中要害很刺激

游戏新增的效果，如果集中要害，便会出现子弹时间+透视的效果。让子弹飞一会，穿过骨骼，接着穿过内脏，真心的爽。



杀人不一定都要射

游戏中可以多种多样的方式以及道具杀死敌人，不一定非要用枪，毕竟枪响容易引来更多敌人。



合理利用可爆炸的物品，能使游戏进展更加顺利。



预购的奖励

官方消息：只要玩家在《狙击精英V2》的北美上架日——5月1日——之前预购该作，便能收到一份预购奖励，一支“狙杀希特勒”的额外任务，以及两支新的来复枪：SVT-40和Kar 98。

“狙杀希特勒”的剧情讲述希特拉即将登上一辆驶向柏林的火车，而玩家必须在他上车之前，截击这位千古罪人，以扭转历史。这难道是跟天朝游戏运营商学的么？



这不是传说中的虎式坦克么？不会要射坦克吧？

藏经阁



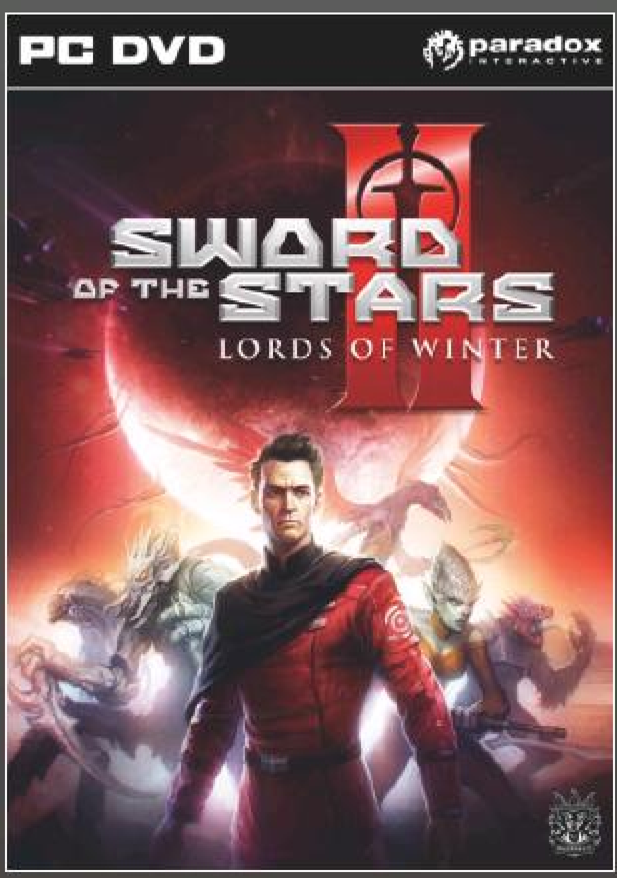
阿汤叔记得在去年的杂志中我就做过这个主题的游戏专题，当时推荐的10款游戏相信大家都体验过了。而时间一晃就到了2012年，在这个末日之秋里，你难道不想搭乘宇宙飞船去太空中探索新的人类居住地？想法是很好，实现起来……其实也不难！本期大叔就再一次为大家带来8款最新最热门的太空模拟类游戏，几乎涵盖了各种类型的游戏玩法。另外，我在推荐一部关于宇宙知识的纪录片《走进霍金的宇宙世界》给大家，如果在游戏中碰到什么不能理解的事情，看看这部片子就茅塞顿开啦！

我的征途是星辰大海

星际之剑2：凛冬王者

Sword of the Stars 2: Lords of Winter

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Paradox Interactive	策略模拟	PS3/XBOX360/PC	2011年11月



记得在去年年底，大叔就为广大星迷介绍过这款年度太空模拟游戏大作了，不过相信很少有玩家真正深入的去接触这款游戏，原因当然就是那些连美国人都要查字典的专业术语略。不过最近有个好消息，这款游戏已经被国内某著名汉化组汉化完成，有了中文版后，大家就能好好体验一下这款大作的精彩之处了。游戏除了增加全新的种族和独特的科技外，也把原作的游戏主题“4X”（探险eXplore、扩张eXpand、开采eXploit和对抗eXterminate）发扬光大，同时遵循了1代设立的“容易上手、掌握较难”的原则，游戏开始于融合时代，一直发展到超科幻的反物质时代，为太空策略游戏建立了一个新的标准。且游戏发布至今不到半年已经更新了5个DLC（补充包），增加到6个可选派系（种族），神秘、黑暗的Suul‘ka加入到银河系的争霸战中，就是这个种族操纵了“星际之剑”宇宙中的Liir、Zuul和其他种族！DLC加入了新的飞船级别，包括飞船子系统，为玩家提供新的舰队战略战术！另外，DLC还加入Leviathan级巨型飞船和新的Battlerider级飞船——可携带驱逐舰大小的飞船（母舰大叔最喜欢啦！）。



控制星系资源才能控制全局


大量鸟语是必须要汉化的



星系的颜色代表不用的阵营对抗



最新八款太空模拟游戏推荐



远行星号
Starfarer

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Fractal Softworks.	即时战略	PS3/XBOX360/PC	2012年4月2日

这是一款制作近乎完美的2D微缩太空游戏，进入游戏后你会感到仿佛就是进入了显微镜下世界，宇宙、星球、舰队就像细菌微生物的游动一般非常有趣。同时，游戏的RPG系统也非常完善，勘探、经济，角色成长等基本元素都包含在内，你可以自由发展舰队，购买武器装备，打击海盗和敌对阵营，尤其是战斗场景非常具有史诗感，在空间即时战斗的操作中你不仅要控制舰队移动，还要精确导向舰上的各种火炮射击，手慢脚乱的事情很正常啦。总之，任何你在太空中想要做的事情，这款游戏都能做到。英文神马的更是无法阻挡大叔的推荐。


不亚于EVE的舰船种类设计


对战界面里的数据还真丰富啊

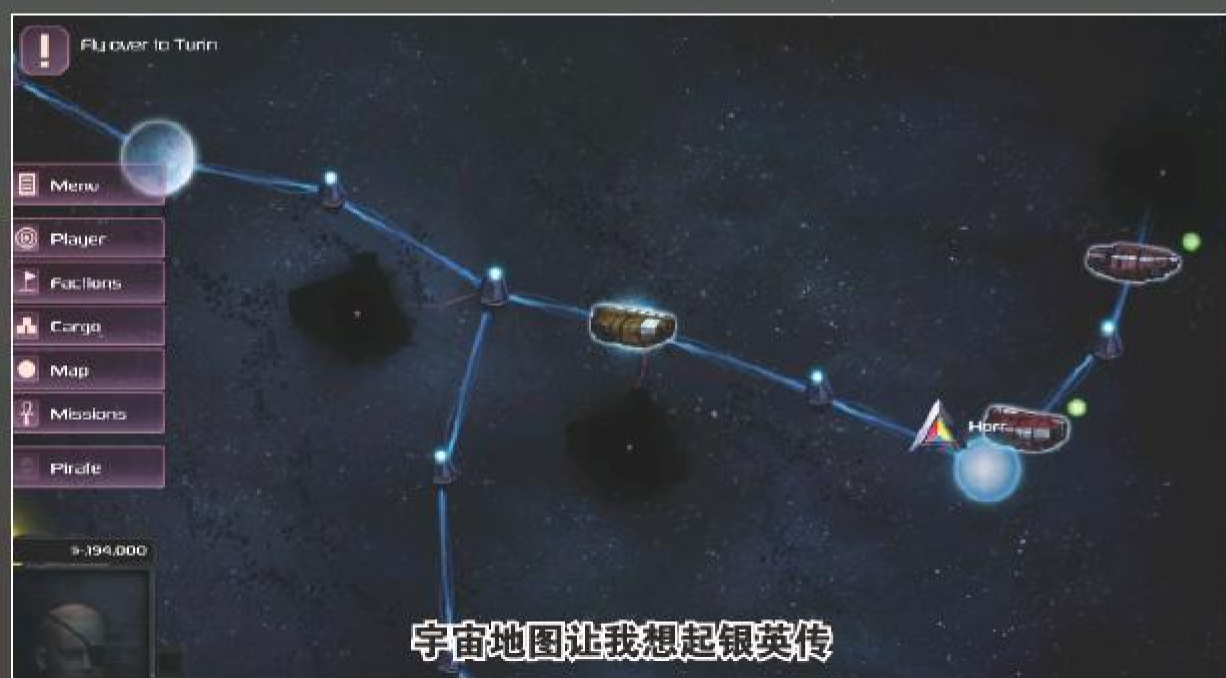

为什么人物外貌都这么丑啊

星际黑市
Black Market

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Big Block Games	角色扮演	PS3/XBOX360/PC	2012年4月3日



这是个比较简单的角色扮演游戏，画面是2D横版的效果，画风较为卡通，不过太空模拟的背景情节倒是非常贴切，游戏设定为一个充满神秘和混乱的宇宙在等待着你，那里有各色人物，活死人、铁青机器人、阴谋企业家。你是一个宇宙飞船的船长，飞越太阳系，交易各种货物完成任务。黑市是一个危险的地方，你要考虑到各种派系和斗争，才能生存下去。大叔建议你直接玩游戏中的自由模式，因为剧情模式很蛋疼，就是让你跑来跑去，又没有奖励，还要莫名其妙的SKIP一大堆看都不想看的鸟语对话。



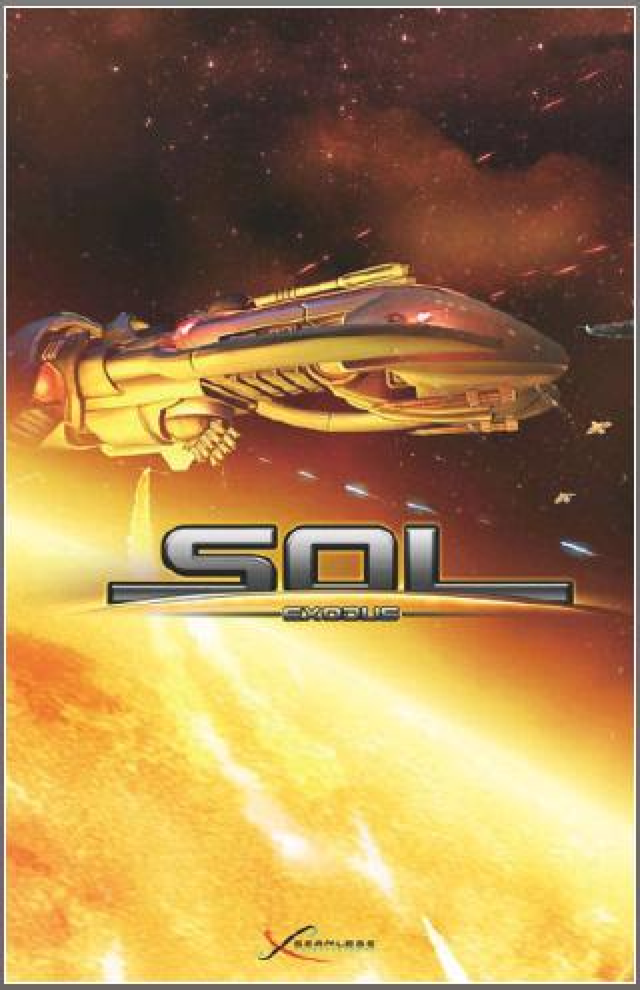
宇宙地图让我想起银英传


战斗画面很简单，就是横版场景里的舰船对点

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

逃离太阳系
SOL: Exodus

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Seamless Entertainment	模拟射击	PS3/XBOX360/PC	2012年1月21日



2500年，地球已经变得不再适合人类居住。污染和过多的人口已经让地球不堪重负，迫使人类向外太空移民。很快，一个有一个的殖民地建立了起来，但新的危机又出现了。太阳正在“死去”，所有的一切都开始发生改变。而人类只有在面临共同危机时，才会真正团结在一起。United Colonies of SOL（太阳系联合殖民地）因此诞生。该组织的首要任务就是要找到一个新的适合人类居住的家园，远离即将毁灭的太阳系。 玩家在游戏中将扮演中队指挥官，王牌飞行员或者UCS的副指挥官，随着你不断探索宇宙，你将遇到新的敌人并拯救人类。



发现神秘的太空结晶体



游戏界面还是相当简洁的

阿沃奇联盟
Arvoch Alliance

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
StarWraith 3D Games	模拟射击	PS3/XBOX360/PC	2012年1月30日



这是一款以舰船操作和射击为主的3D太空战争游戏。游戏中的宇宙战争发生在名为Arvoch的空间世界，在单人战役中有30个任务，你作为Arvoch联盟人类指挥官面对来自外星的挑战，为了Arvoch的自由而战，也为了人类的生存而战。游戏的画面和模型制作精良，控制界面射击也非常用心，各方面的表现都不错。只是在游戏上手度上有点困难，飞船操作界面十分专业，包括仪表盘、通讯装置、火炮控制等等一应俱全，这让我想起了《空战英豪》和《猎杀潜航》，不是这方面的死忠还请退散吧。







朱莉亚

J.U.L.I.A.

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Digital Game Factory Ltd.	动作冒险	PS3/XBOX360/PC	2012年2月8日

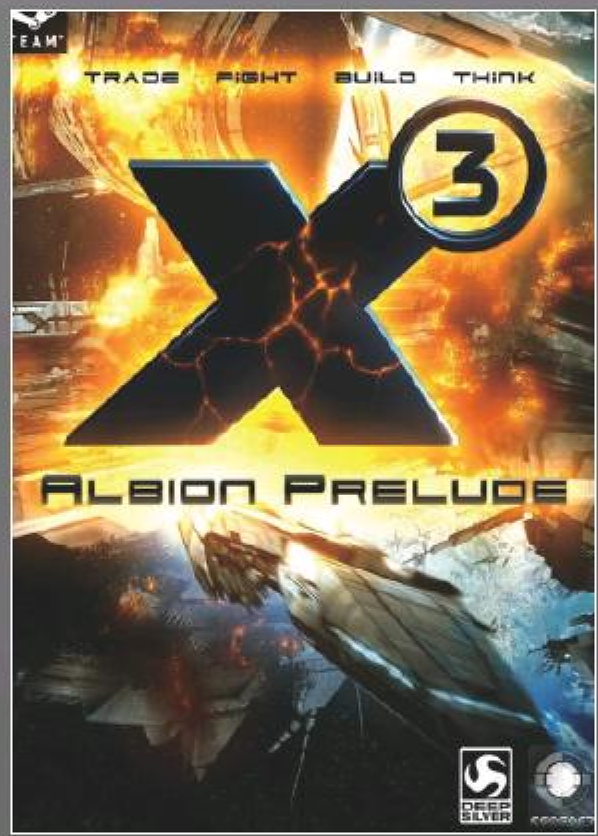


首先本作能够满足广大玩家对未知宇宙的好奇心，游戏中的内容写实性非常强。剧情讲述的是2430年，35岁的太空生物学家Rachel Manners与一队精英科学家被派到一个巨型太空飞船上执行一个最危险的任务：研究人类首次发现的外星生命形态。在这个游戏中，玩家可以扮演Rachel Manners，弄清楚为何自己被孤立；利用智能移动机器人MOBOT探索星球，发现太阳系的一系列秘密；解开任务失败之迷；探索6个独特的星球；解开各种谜题、收集线索，与人工智能—Julia互动。

X3：阿尔比恩序曲

X3: Albion Prelude

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Egosoft	策略模拟	PS3/XBOX360/PC	2011年12月15日



原本我们等待的是《X》系列一款跨时代的新作《X重生》，却不料去年年底官方先行发布了《X3》的这部资料片。阿尔比恩序曲的时间设定在旧的X宇宙与新的X宇宙之间：旧宇宙即将成为过去，新宇宙即将诞生。X宇宙正经历一场巨大的改变。原来的地球与X宇宙种族之间的冲突现在演变成全面战争。游戏的画面和设定都没太大改变，内容也只是增加了一些星系和飞船等等，相信它只是官方用来承上启下的和搜刮钱包的工具罢了，我还是要继续等我的重生，但愿游戏能在今年年底前上市哦。



到达未知星球先发射探索机器人




非常正点的外星生物


游戏画面还是老《X3》的引擎



迪斯尼宇宙

Disney Universe

制作厂商	游戏类型	对应平台	发售日期
Disney Interactive	动作冒险	PS3/XBOX360/PC	2011年10月28日

这是一款与以上所有介绍的游戏均格格不入的作品。制作方把迪斯尼所有的动画故事背景放到了同一个宇宙中，每个故事都发生在不同的星球上，你可以选择各种各样你喜欢的角色去冒险，首批发布的有迪士尼其下六大动画影片和人物，比如《加勒比海盗》里的杰克船长，《星际宝贝》里的史迪奇，还有《爱丽丝》，《怪物公司》和《创：战纪》里的角色，



ANGRY BIRDS SPACE 愤怒小鸟太空版

飞出地球，鸟猪星战

到了这年头，还有谁不知道怎么玩《愤怒小鸟》吗？有嘛？好吧，至少您知道弹鸟是怎么玩的：拉一张弹弓，调整角度，然后把鸟射出去。愤怒小鸟是一款简单的游戏，很容易从中获得乐趣，但玩家经历了成千上百次弹鸟后，难免会感觉有点儿单调，所以《愤怒的小鸟——太空版》就应运而生了。这个游戏中，Rovio公司新作了画面，加入了一些全新的点子，让愤怒的小鸟又焕发出了第二春。

整个游戏的核心理念还是弹鸟，满怀信心地抛出一只唧唧咕叫的小东西，看着它引发一系列的连锁效应，期盼它从一个巧妙的角度砸中那些邪恶的绿猪头。很可惜，愤怒小鸟游戏的天生缺陷依然还在——重复的关卡、单一的评判标准和低容错性的玩法。这样的游戏，玩家怎么折腾，都不过是照着设计师事先暗藏的程序走一边，创新的自由不大。

新的战斗发生在太空中。地图分成零重力地带和星球重力地带。在零重力地带，小鸟会按照物理书上讲的牛顿第一定律：总保持匀速直线运动状态；如果进入了重力结界，就会受到星球的重力影响，运动轨迹带上了弧度。后期关卡也会出现多个重力圈互相影响的情况，进一步提高游戏的难度。游戏的主界面还有一个空间站的标志，点击后会跳转一段视频，有真的宇航员在空间站上科普失重环境运动的知识。







容量 15.7—23MB ▶类别 益智游戏

价格：￥6，有额外的内购

平台 Android 1.6+或者iOS 4.0以上

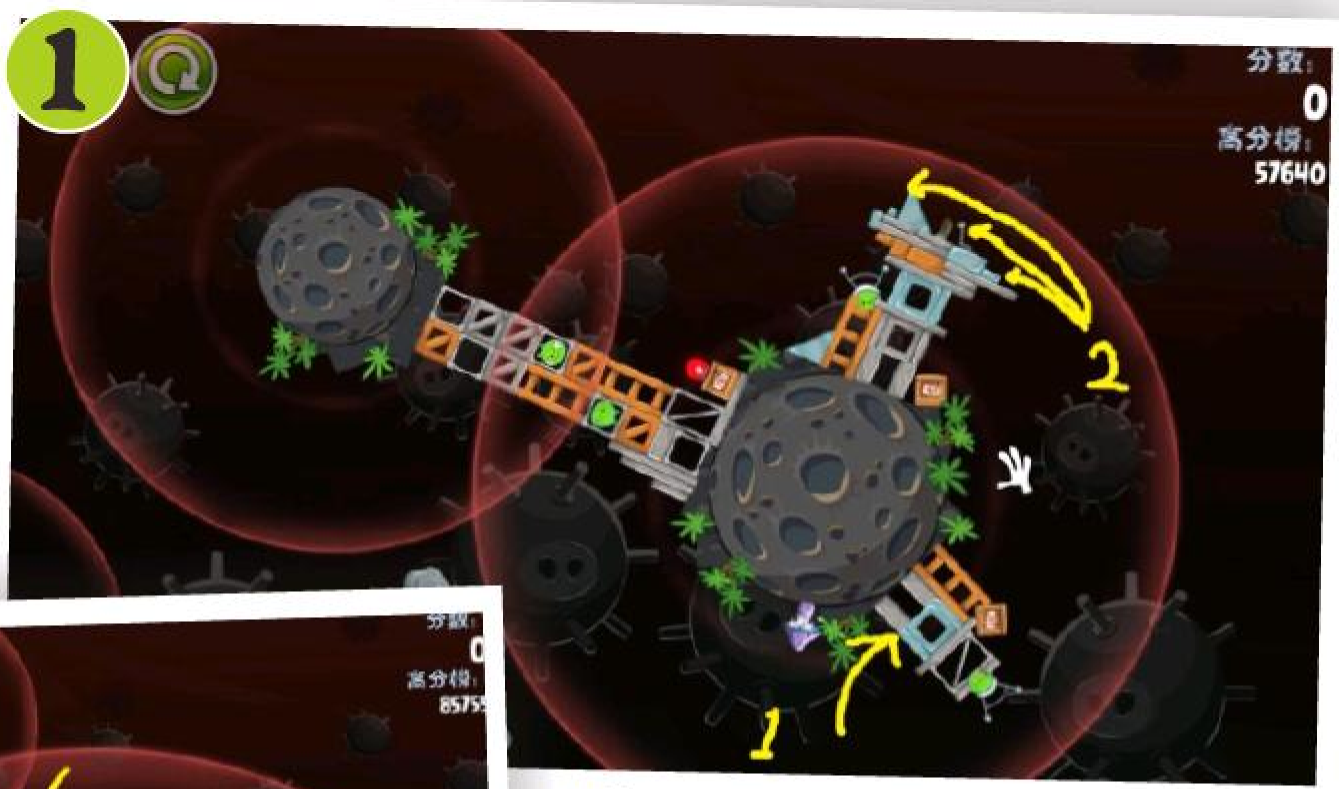
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

高危地带结构破绽

太空版愤怒小鸟首次发行三个大关卡，相信我们的玩家能轻松草割前两大关的难度。但第三大关高危地带堪称“让人兴奋”、“脑子想爆炸”。在手机游戏中是需要额外收费解锁的部分。如果您习惯了在HARD模式下生存，不妨挑战一下。以下攻略并没有剧透。这篇攻略不会教条地罗列往哪个地方射，照什么轨迹打。本攻略仅仅指点出游戏中的结构弱点，对应打法并不是唯一解，人品也很重要。最终的游戏还是要您自己去探索。当然，熟知这些窍门后，稍微花一点时间，全三星爆机是没有难度的。



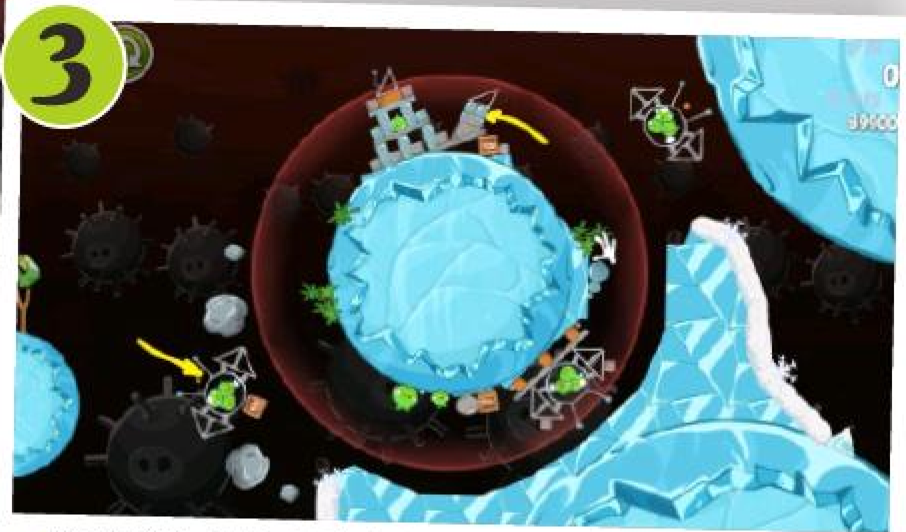




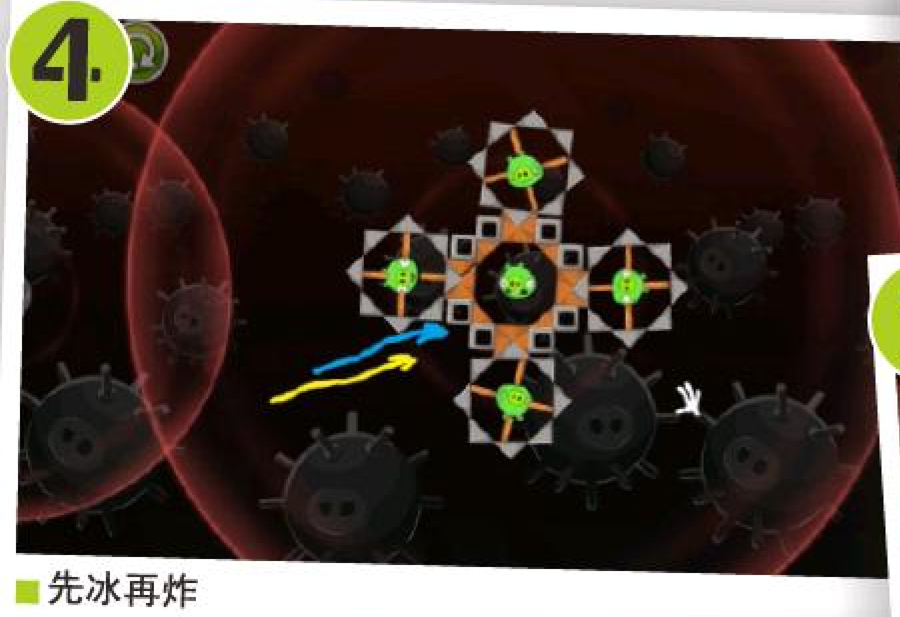
第一只冰鸟可以不爆



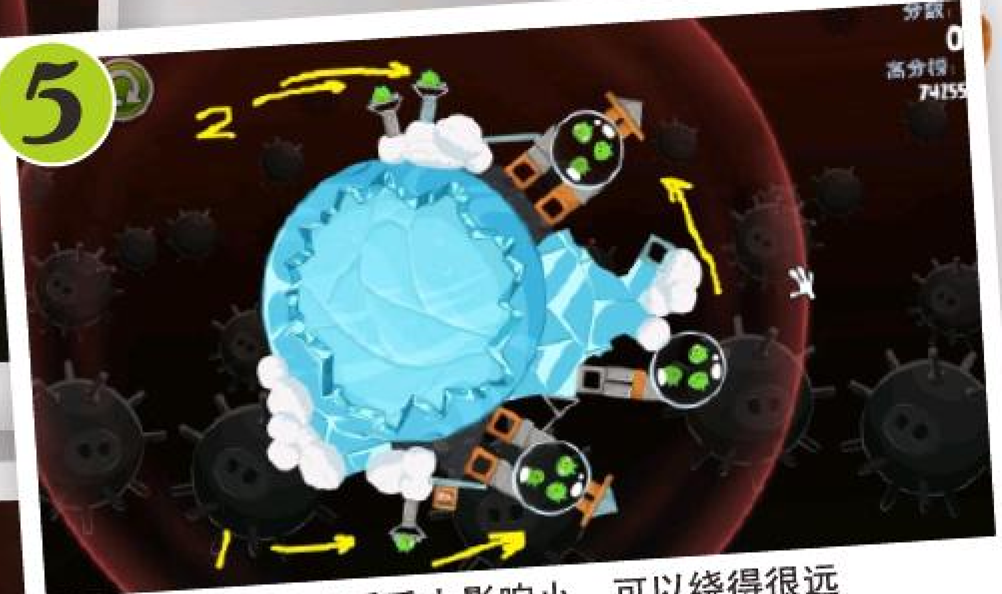
穿梭鸟可以一鸟二石



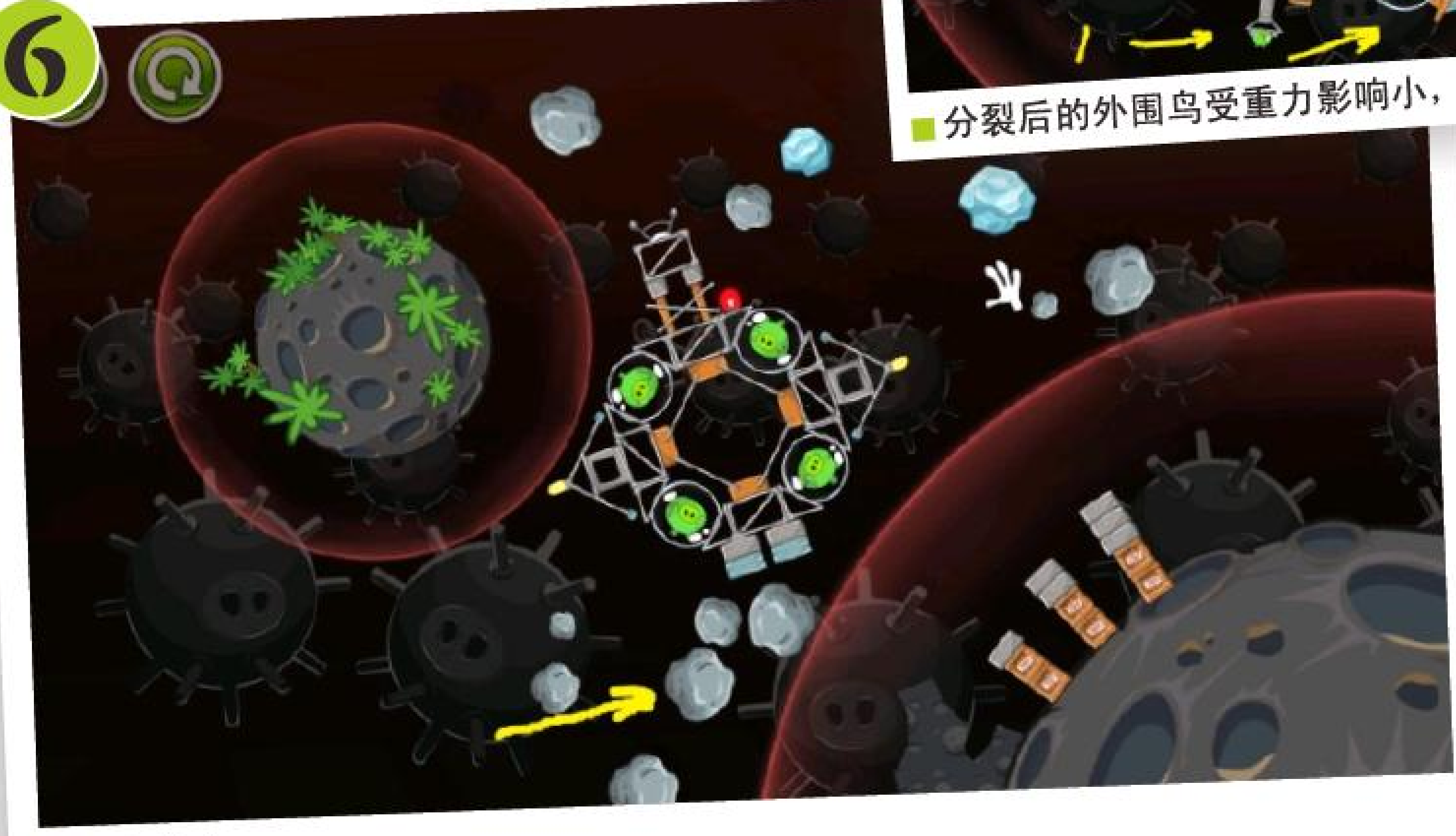
分裂后的外围鸟受重力影响小，可以绕得很远



先冰再炸



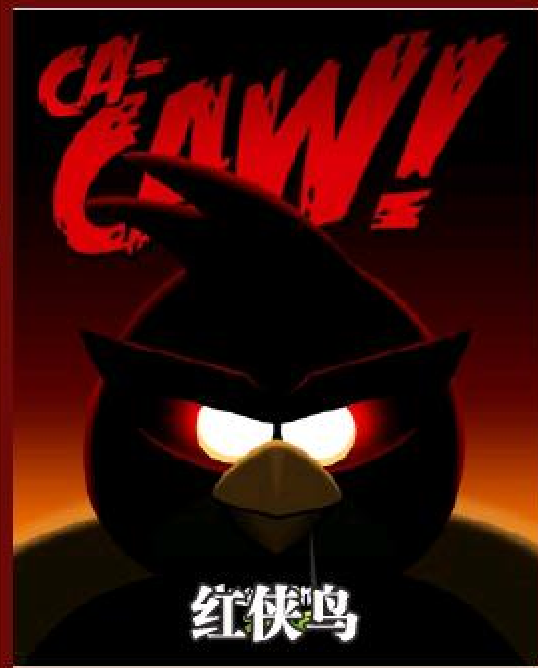
分裂后的外围鸟受重力影响小，可以绕得很远



擦边撞击



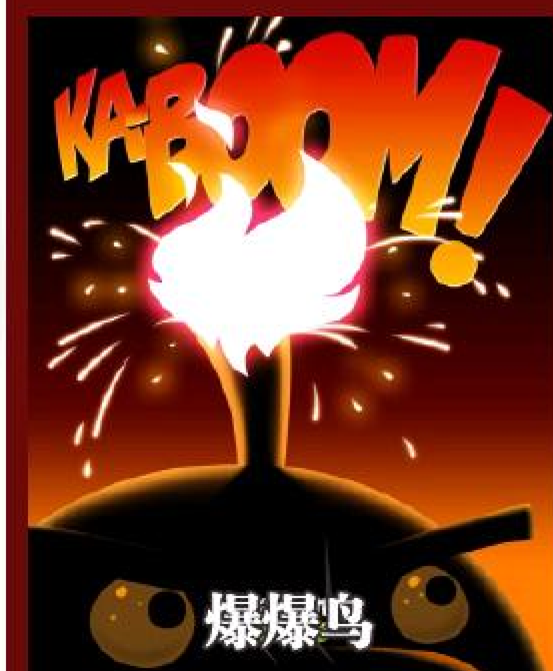
太空鸟种



最大路货的愤怒小鸟，天赋平平，遵循最基本的物理规律。被发射出去后，作为一粒实心鸟弹，对木材和冰块有中等的破坏力，对其他材料破坏力不大。原红鸟。



体积比其他小鸟更加迷你。拥有神奇的分身克隆能力。轻点屏幕分身后，可以变成三只，进行范围打击。攻击力较弱，适合破坏冰块材料。原蓝鸟。



这种愤怒的小鸟可以爆炸！只需要在恰当的时机轻触屏幕，小鸟就会像炸弹一般爆炸。攻击范围和力度都是相当可怕的。这种愤怒的小鸟什么都能毁坏，破坏混凝土结构最佳。原黑鸟。



肥肥鸟

最大块头的小鸟，因为体重肥硕，操控起来并不容易，但是对建筑能有最大的破坏力。原大红鸟。



穿梭鸟

这种小鸟内心狂放。当它被发射到中途的时候，轻轻点击一下屏幕，它就会向点击的地方进行直线式的冲刺攻击！犹如导弹一般，破坏木材结构威力极大。



蓝冰鸟

愤怒小鸟在太空版中的新伙伴。能够将与他接触的东西都结成冰，一般被用来撞击坚硬的建筑结构点，为后续小鸟的进攻做准备。



原黄鸟的改进版，太空中的冲刺威力更大，且不会因重力改变轨迹，在太空中真的是指哪打哪。您甚至可以拿一把尺架在屏幕上，助它打进最小的缝隙。操作难度降低了。



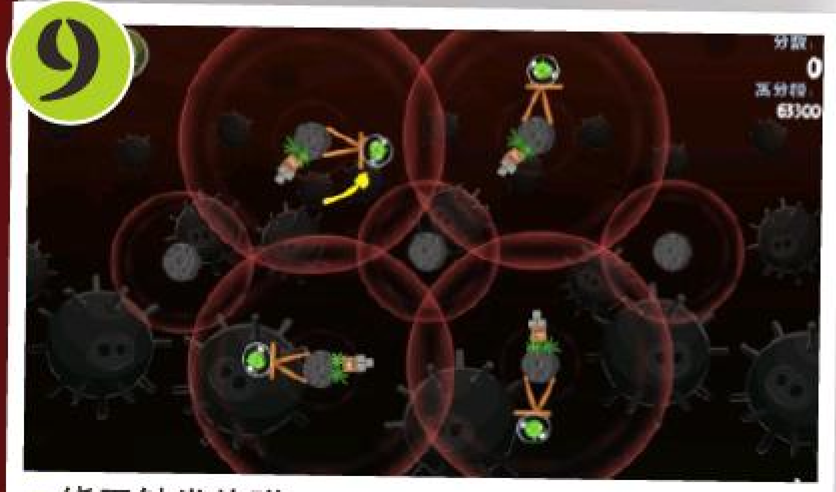
冰鸟是新加入的品种。它等于是不会造成伤害和位移，只会改变建筑材质的爆炸鸟。适合清理前期障碍，达到柳暗花明的效果。



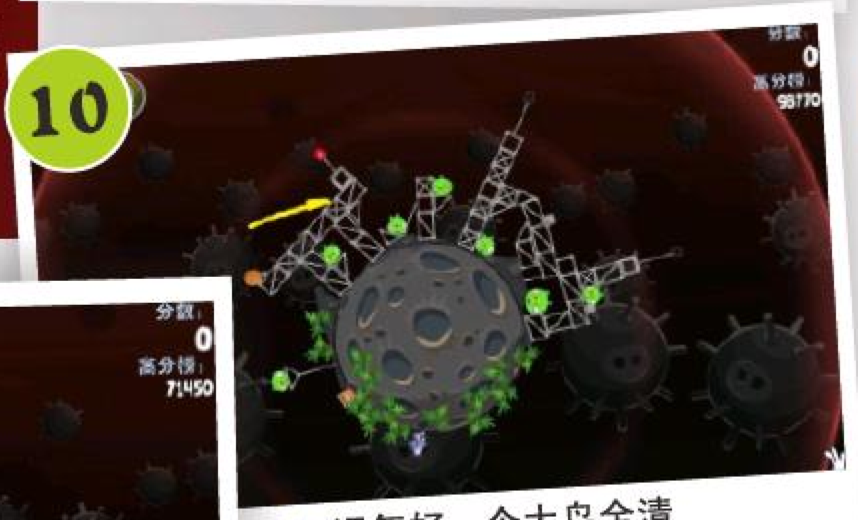
■绕后，诡异角度出击



■第一发双杀



■绕回触发炸弹



■运气好一个大鸟全清



■冰鸟能穿透冰块



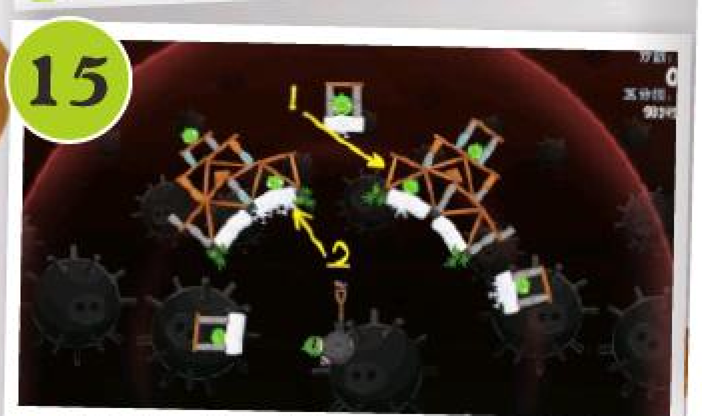
■绕后，反弹



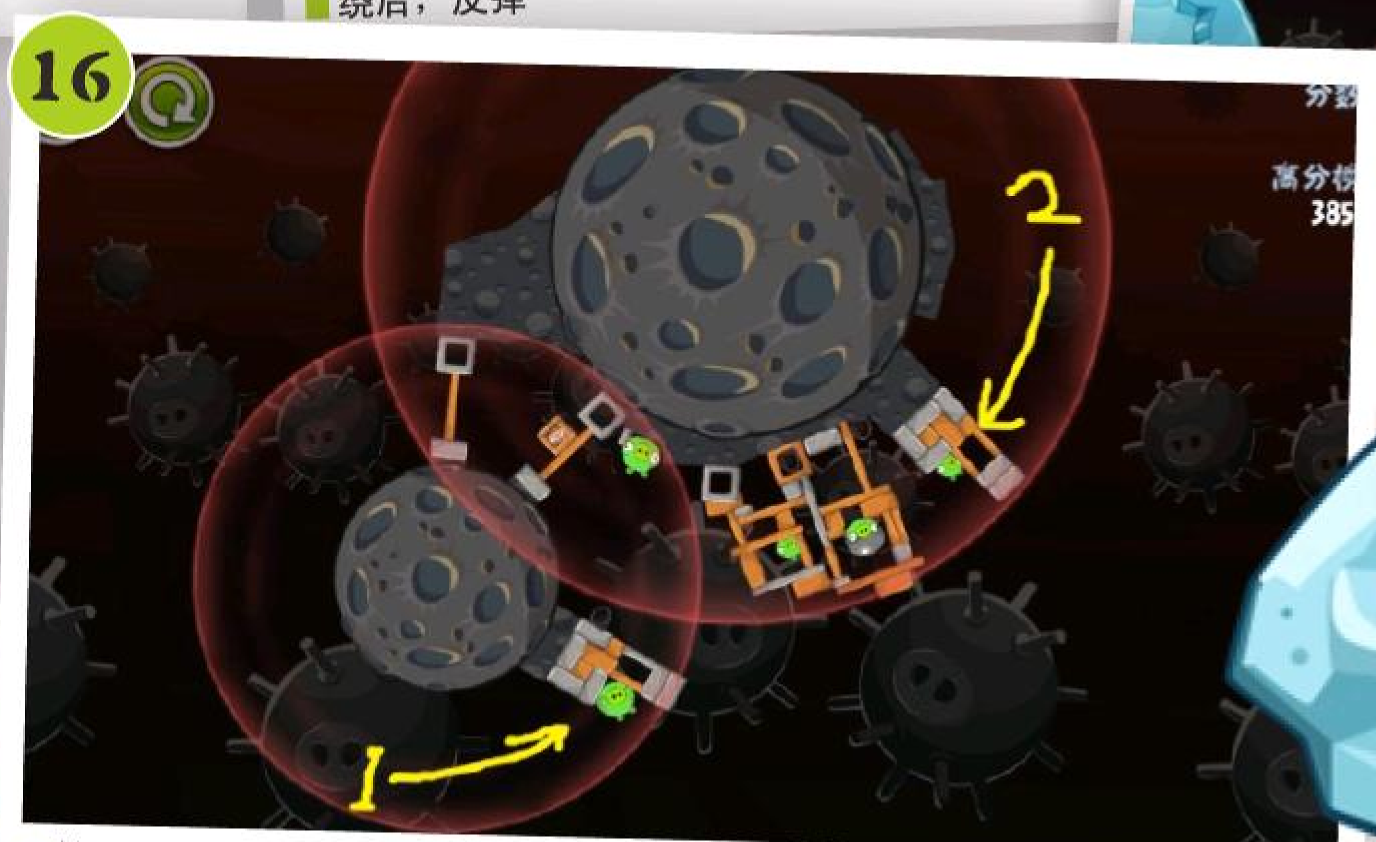
■绕后



■运气不好的话，再补一只还是3星

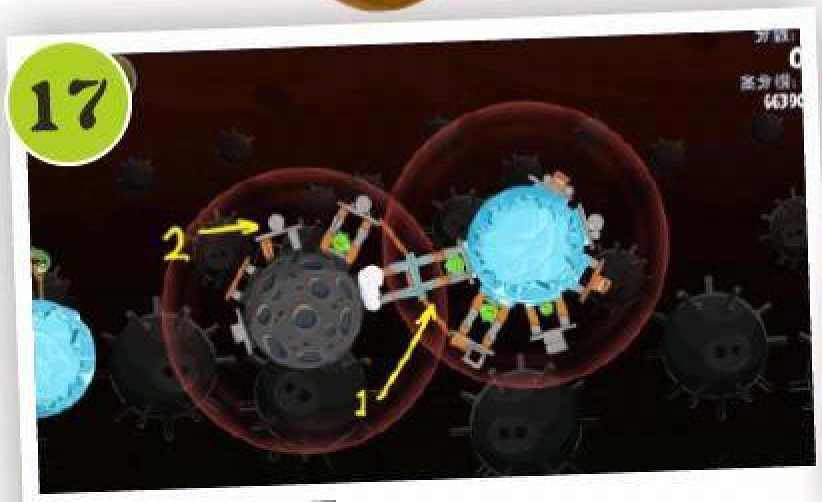


■穿梭鸟一鸟二石



■第二穿梭鸟可以不加速

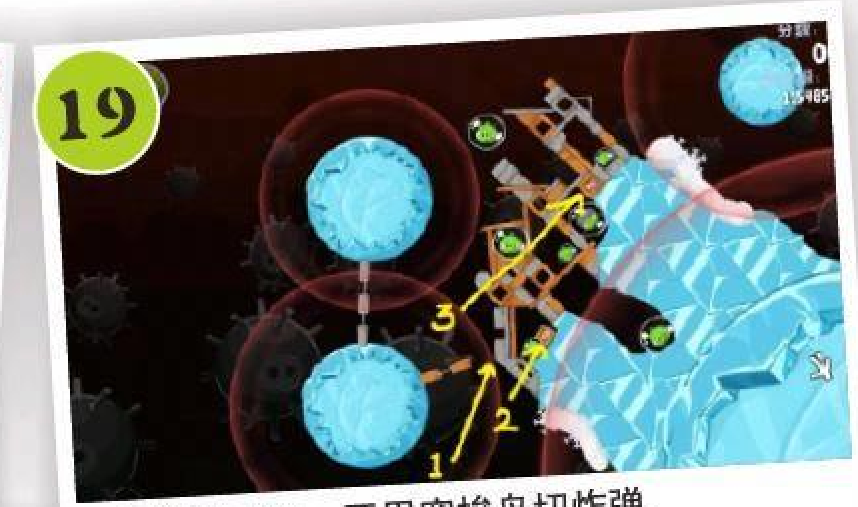




■两鸟也可以三星



■炸弹鸟可以穿透单薄的水泥结构



■先推开水泥，再用穿梭鸟切炸弹



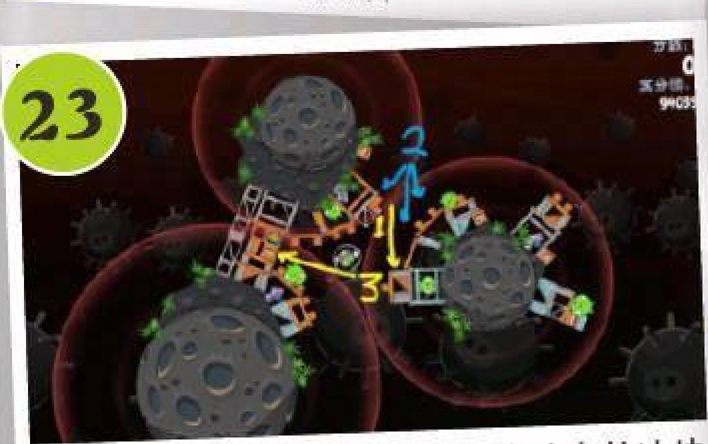
■利用大冰块的分裂



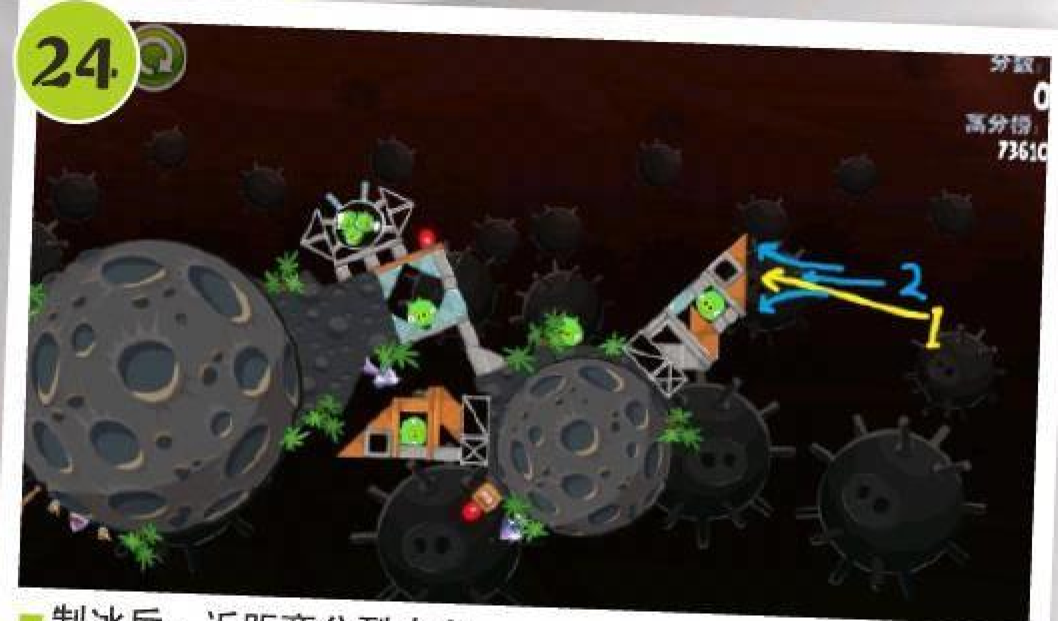
■限切边入圈



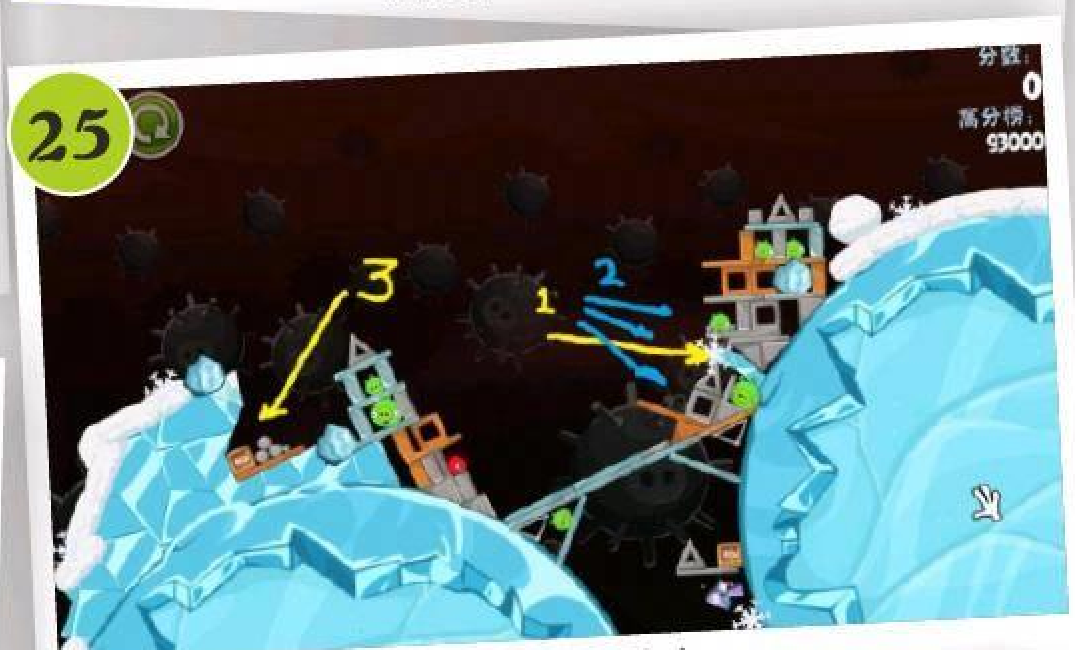
■利用高空掉落的陨石



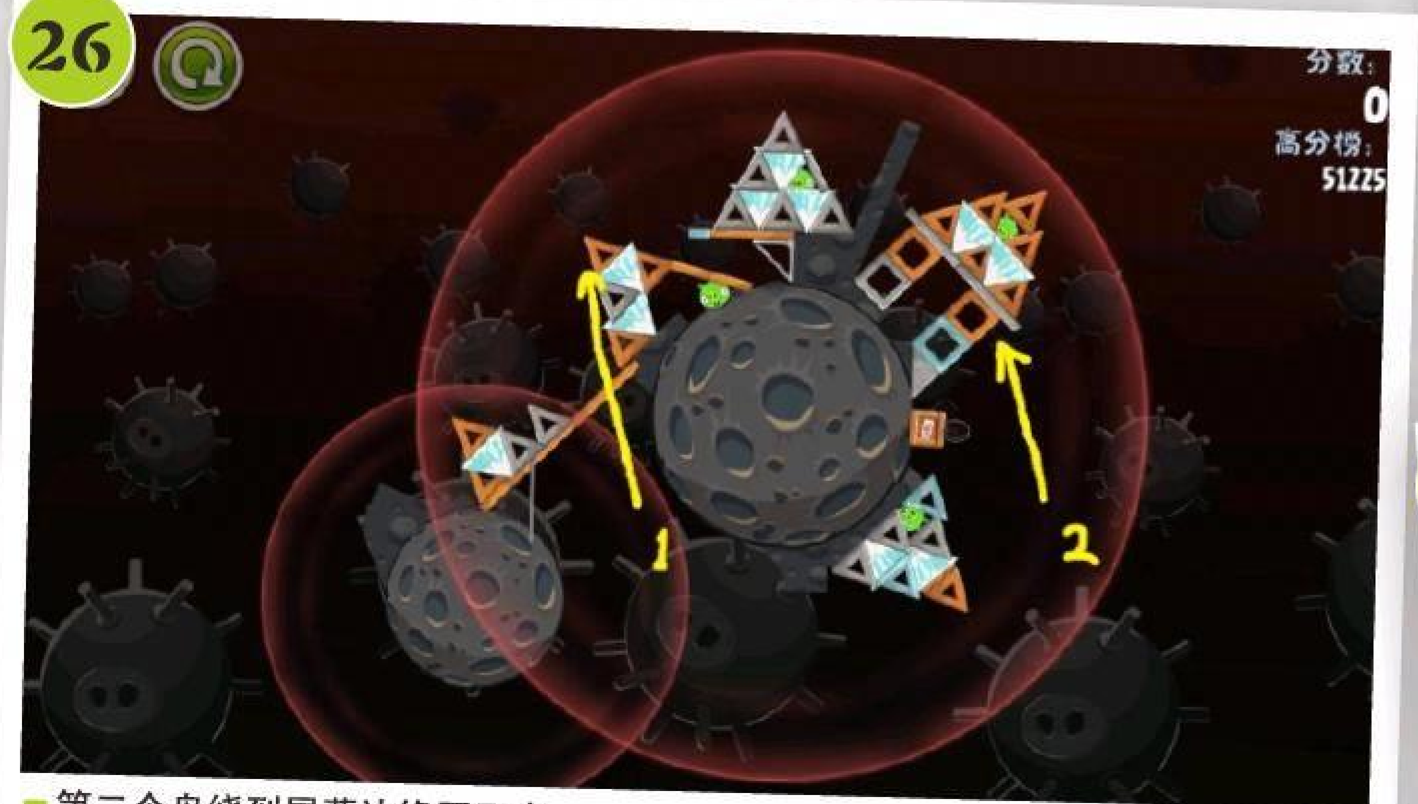
■第二个分裂鸟可以穿过第一个冰鸟的冰块



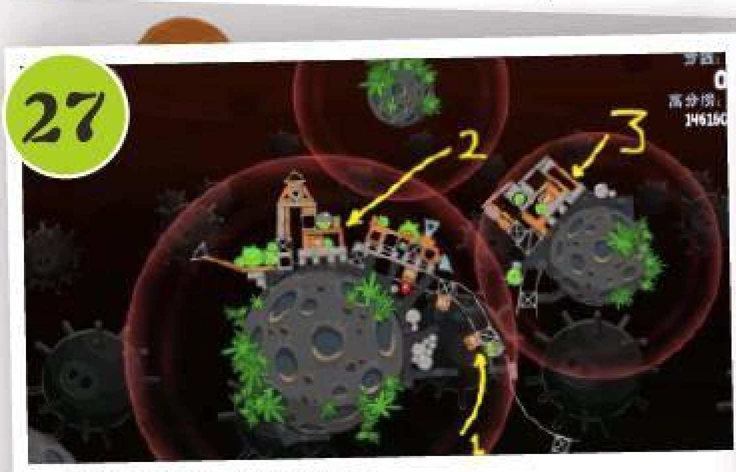
■制冰后，近距离分裂攻击



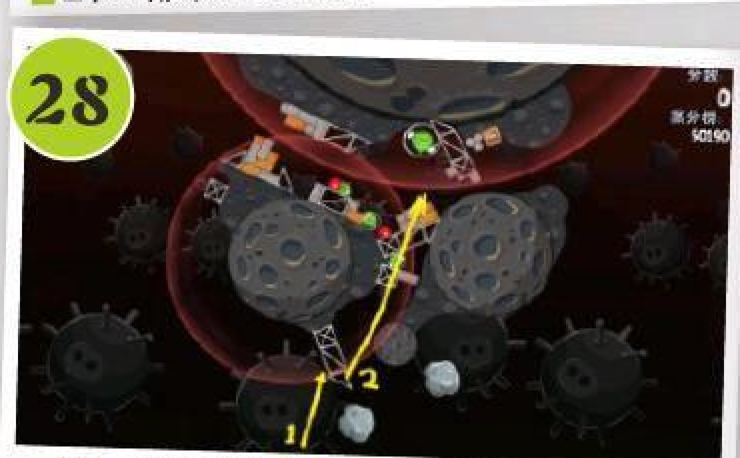
■冰鸟穿冰，制冰后，近距离分裂攻击



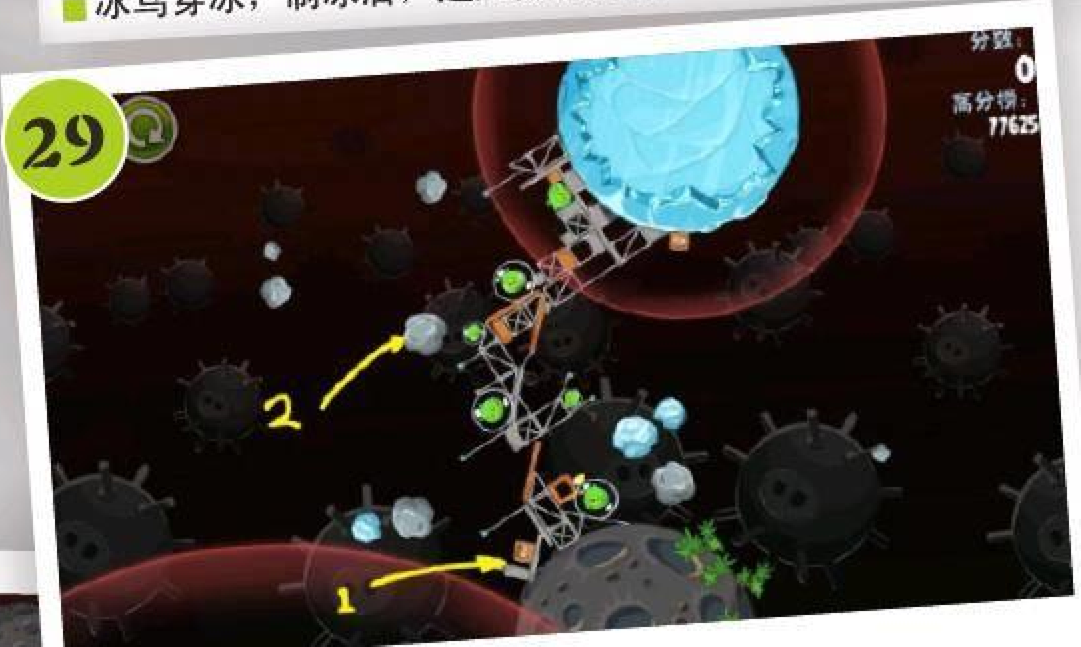
■第二个鸟绕到屏幕边缘再回来



■2和3都从上方绕后



■第一只穿梭鸟要保证第二只能到底



■第二只穿梭鸟只负责推动陨石



■最后一只猪隔山打比较好，但不一定能三星

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





容量 234 MB ▶类别 太空冒险角色扮演

4.8分

平台 iPhone iPad（iOS 3.2以上）

■老湿相马

喜欢太空角色扮演类游戏的玩家如今有福了，你们不用再等待网游《星战前夜EVE》的复活，不用再支付高昂的包月收费，更重要的是，这次是在苹果的移动平台上就能玩到完整无缺的太空模拟世界。这就是《银河幻想》所带来的高分辨率、全三维空间游戏体验。

舰船

舰船系统是这个游戏的核心环节，也是游戏内容最丰富的要素。和传统的太空网游EVE一样，《银河幻想》里也分为了战斗机、护卫舰、驱逐舰、运输船、巡洋舰、战列舰和战列巡洋舰6大类30几种不同外形和属性的舰船，并且对应了各自特色的成套武器设备装配系统。玩家可以通过自己的DIY打造攻防属性不同的舰只。而所有的武器设备每一个都需要一名操作员，操作员可以在各个星系空间站里雇佣，操作员属性的高地也直接关系到你战舰能力的强弱。

同时，在游戏中你除了可以控制自己母舰外，还可以装备两艘跟随你的附属战舰，这两艘战舰的装配由你完成，但是在战斗中它们由电脑AI操控，辅助你作战。实战中可千万不要对电脑AI抱有太大希望哦！



在某些有船坞的空间站里可以建造新的舰船。这就是我的银河战舰——终极战巡。价格近3E，所需要的材料也超级多。



不同属性舰船的缩写颜色都很好辨认，最后只要你钱够，可以开三艘战列巡洋舰出门也没问题。



辅助类装配同样也有6种不同的道具选项，个人觉得战舰的话能量增幅和回充是最重要的一个，而商船的话，只需要提升货仓空间就足够了。

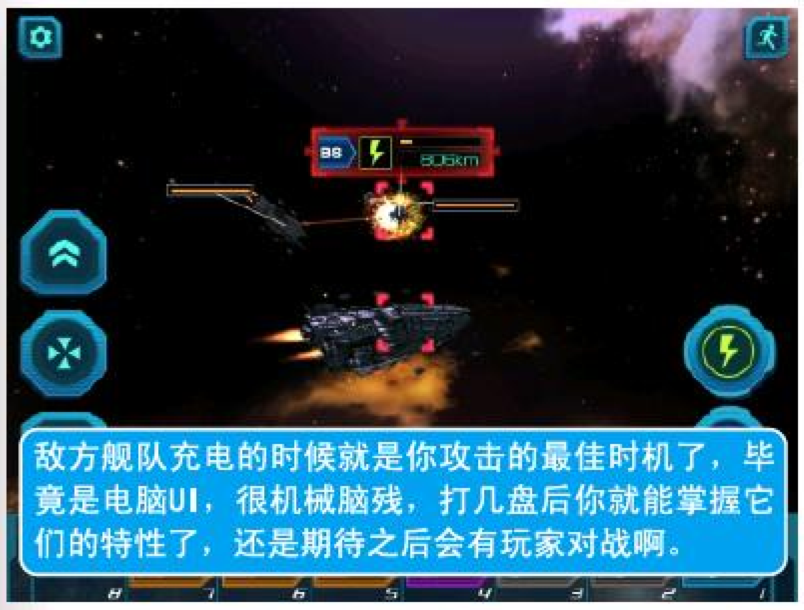
战斗

最初我在介绍飞行射击类游戏的时候差点把它也当成了打飞机的游戏了，因为游戏上手关卡就是教你如何战斗，不过它的战斗方式却与传统太空模拟游戏有着本质的不同。由于是平板手指滑动的游戏，所以战斗在操作上就不能过于复杂，游戏虽说是即时战斗的模式，但采取的是大家耳熟能详的石头剪刀布对弈操作，以此来对应飞船的攻击、防御和充电三种形式，通过这样的博弈来实现战斗胜负。我觉得这种模式很可能成为未来平板电脑上角色扮演类游戏的主流操作方式。不仅规则简单易懂，操作上也能一指完成，关键还能有不错的竞技对战体验。



装配分为攻击和辅助两大类，攻击装备以激光炮和导弹为主，激光炮还分为破盾和伤害两种。







任务

游戏的任务系统由主线和支线构成，主线任务就是简单的英雄少年成长救母砍亲爹的故事，没什么特别之处。而每个星系的空间站都会有不少支线任务等你完成，其中包括战斗任务和商业任务，这些任务除了给你钱和经验外，有些还能给你稀有属性的飞船配件哦！游戏的初期战斗任务会比较难，你可以通过贸易来赚钱，但游戏进入后期，绝对是做战斗任务赚钱来的快哦。







贸易







相对前几项要素来说，游戏中的贸易系统设计的确实比较脑残，没有任何物价指数的变动，玩家只需要购买大的运输船搬货就行了，商店里所有商品的总量都是15000，买光了系统会定时补足。你在进行贸易时可以注意一项黄金贸易线的栏目，里面标注了各个星系空间站的黄金贸易（能翻倍赚钱），你只需要激活它就可以了。一般情况下，商店里价格在100以下的商品都能买，买下来跑几个星系卖掉就能赚钱。不过后期由于运输船的速度实在太慢了，所以没有做任务来得快。

硝烟弥漫的南太平洋
经典与创新兼具的塔防



iBomber Defense Pacific
太平洋轰炸机防御战

类别	塔防
平台	iPhone iPad（iOS 3.2以上）
发布时间	2012-02-29

塔防，又见塔防。自从WAR3塔防流行之后，时不时的接触到形形色色的塔防游戏。老实说小编对塔防游戏并不感冒，但是这款苹果平台上的《iBomber Defense Pacific》确实有点找到当年WAR3塔防的感觉了。

作为《iBomber Defense》的续作，游戏传承了精致细腻的画面、多样的策略特色等特点。玩法上在保留基本内容的同时加入了一些新的元素，相信玩家能在游戏中找到更多乐趣。



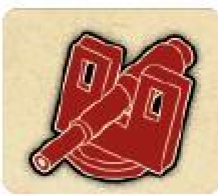
戏背景是二战太平洋战争，玩家将扮演美军对抗日军，当年日本可是西太平洋的霸主。玩家需要在地图上的空格处建造合适的炮塔抵御敌军一波波的进攻，保卫我方大本营。

单位介绍



机枪塔

攻击速度快，但射程近、攻击力低，用于对抗高速移动的步兵、卡车、小艇。由于造价便宜，在游戏初期很实用。



加农炮塔

攻击速度慢，但射程远、攻击力高、防御高，用于对抗慢速移动的坦克、军舰等单位。



炸弹塔

其实是一个通讯站，读条结束后可以呼叫一次轰炸（只有一颗炸弹哦），虽然跟现代战争中的精确制导轰炸相比差远了，但是在游戏后期轰炸是十分好用的。



喷火塔

顾名思义，通过连续地喷火对单位造成伤害，不过因为其悲催的射程、蛋痛的攻击力，小编根本没有机会在实战中运用。



雷达塔

这是一个辅助塔，作用是增加附近单位的射程，在有些关卡中很实用。



火箭塔

它的缺点很明显——攻击精度差、装弹速度慢，但是在一些特定的关卡中超好用。比如在一些没有弯道的通路上，火箭他可以很有效的造成一个纵深的范围伤害。



防空塔

射程超远，主要对空中单位进行打击，它的攻击力也不错，不过面对大型轰炸机就要多造几个了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

创新部分

游戏营造经典的经典的同时，还为大家带来了更多样化的升级、策略系统。



附加任务：每个关卡都有不同的附加任务，完成这些任务可以是游戏更具有挑战性，当然玩家可以过得更高的得分。



解锁特殊升级

这是本作中一个独具特色的地方，玩家可用胜利点数升级各种单位。当每个单位升级到最高级之后，可以解锁特殊属性（二选一），比如加农炮的燃烧弹、火箭的快速装弹等。

军衔技能系统

这是游戏中又一创新的部分——玩家扮演的指挥官获得一定军衔后，可以选择各种技能来应对不同的关卡，类似RPG中的天赋系统。这些新加入的元素使得游戏的玩法更具多样性。











A 三种难度的选择，无奈小编不是塔防高手，菜鸟级别的难度玩到后面都要尝试数次才能过版。

B 面前有军舰、头上有飞机、水下有潜艇，鸭梨好大啊！

C 小鬼子的军舰好厉害，看样子不像大和级的啊，怎么那么硬（五颗炸弹才能炸掉），还好阿宅炸弹多……



Fibble 找啊找啊找朋友



容量 254 MB ▶类别 物理滚球游戏

价格：￥30.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）

一个可爱而勇敢的外星探险家Fibble和他的朋友因为与太空里的一个可乐瓶相撞而紧急迫降在了一家郊外的房子里，这所房子就是我们冒险的开始。因为这次迫降Fibble与他的船员失散了，而朋友们就在这所神秘房子的某一个角落，每一个关卡能找到一个朋友，每个朋友都拥有独一无二的技能去帮助Fibble过关。

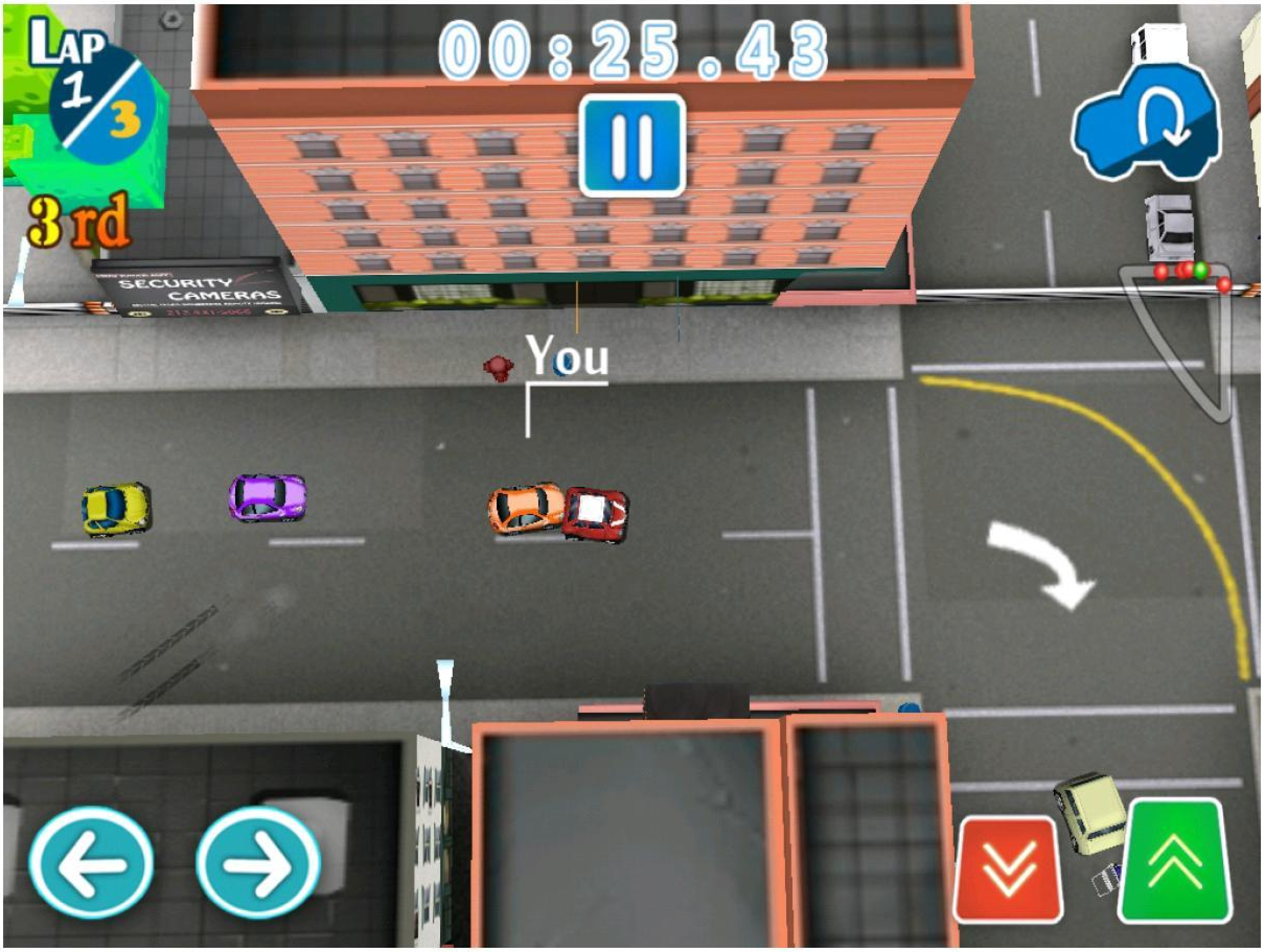
游戏里共有四个分开的房间 ：厨房、卫生间、婴儿房和地下室，每解锁一个房间就能找到一个朋友，每一个朋友都有一种特有的技能去帮助你闯关。Fibble的控制类似球的滚动，而滚动的动力就必须靠朋友和关卡里的一些道具，一旦Fibble停了下来而还没有过关那游戏就会结束。关卡的开始都会有不同的位置让你去摆放自己的朋友，哪一种能力放在关卡的哪一个位置都非常讲究，如果你想三星过关就必须最大化的发挥朋友的技能。











城市赛车 CitiRacing

周游世界去飘移



容量 150 MB ▶类别 赛车游戏

价格：￥18.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）



最近这段日子小编发现APP Store上架的赛车游戏越来越偏向于迷你，一个方面是因为平台的硬件瓶颈让《极品飞车》似的全3D赛车看上去粗陋不堪，另一方面简洁细致的迷你赛车更加体现移动平台的轻松明快。因此越来越多的开发团队倾向于这类迷你赛车游戏。

《城市赛车》画面全程采用3D引擎打造，赛车则是以迷你可爱的折纸模型呈现在大家面前。赛道攘括了7个不同国家的经典场景，迈阿密海滩、东京街道和瑞士雪场，立体感十足，细节清晰，画面精细，给人的视觉冲击比较强烈。不同的赛道也非常具有特色，比如秋名山式连续弯道、湿滑不堪的雪地等，各种路面带来的驾驶反馈也全然不同。

赛道的互动性很强，基本上所有的路边装饰都能被撞毁，同时还包括隐藏捷径和飞跃跳板，这样游戏的随机性增加了不少。

小编验货 总的来说，作为一款轻松赛车游戏或是儿童游戏，做工上还是比较到位，但由于地图关卡比较拖沓，赛车本身无法进一步扩展，游戏的耐久性差了很多。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





容量 784 MB 类别 RPG游戏

价格：￥118.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

由SQUARE-ENIX发行、Media Vision开发，专门针对iOS平台制作的RPG大作《混沌之戒2》终于和大家见面了。虽然不能和家用机里的游戏品质相媲美，但在移动平台上已经算是诚意之作，相比较一些拿着新瓶装老酒的移植产品要好上许多。

由于游戏制作组大部分都是兼顾着最终幻想的工作，因此整个游戏里充满了Final Fantasy的影子。游戏一开始就给玩家一个艰难的抉择，为了完成再度封印拯救世界，必须要集齐五人的“柱”和一名选定者，而主角就是选定者，五个必须献出生命的柱却是主角的好友，到底是要拯救世界还是拯救自己的好友？这就是神的旨意。

CHAOS RINGS II
混沌之戒2
大作中的小家子气



画面：中规中矩

游戏里所谓的CG也只不过是对游戏画面的一种剧情拼凑，并没有达到高清CG的水准，除了人设插画其他各种锯齿清晰可见，这也是游戏为什么以2D结合3D的方式呈现。有玩家说开场的炎魔BOSS魄力十足，但小编认为过早的把整个游戏最值得炫耀的画面交代出来，会让玩家对整个游戏失去希望。



战斗：太过老掉牙

传统的踩地雷遇敌，就连仙剑五都知道从菊花端偷袭敌人，这里的敌我的谁先谁后还是由随机决定。

战斗清一色的纯回合制，不带一点即时成份，你打一下我打一下老掉牙的互砍已经不再满足现如今那些自我标榜为微操流的玩家。

游戏里一直宣传的能量圈无非就是通过普通攻击和法术攻击而积攒的怒气，等到一定数量后，可使用高威力的必杀技。

双人攻击模式说的是有福同享有难同当的道理，通过这个模式的攻击可以达到1+1>2的效果，但怪物攻击本方队员时，当初和其一起合体打人过的同伴也会同样受到伤害。





地图：应该为仙剑而设

野外地图原本为玩家设定了一项非常智能的程序，就是单击地图选项画面上会出现缩小地图，这张小图里注明了整张地图的剧情出发点、宝盒点和跳跃点。可对于这款岔路口极少的2D地图来说，用处就显得并不那么大，想当初仙剑一有这么高级的产品，会让一些人的童年美好许多。

每个世界地图都是靠传送门过去，而且每张地图都有星级评定，也就是说每一张地图都可以重复进行，要想完成三星必须完成里面所有的游戏要素，不管是剧情还是收集。



不一样的仙剑5

回合制什么的最讨厌了



容量 213 MB　类别 RPG游戏

价格：￥18.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）



游戏的操作真心方便爽快，教学说明也简明易懂。普攻、技能、拾取、换装准备，都非常方便。

轮回守候，再续仙缘。童鞋们一定对各代仙剑那一段段凄美的故事记忆犹新吧。（你妹啊！为毛老是要死人啊，为毛老是要遗憾啊。）玩《仙剑5》的时候童鞋们有没有某种不爽的感觉？明明是21世纪了、明明可以做成即时的，为什么还是纠结的回合制啊。貌似姚仙听到了大家的心声，于是今年初就推出了这个。

《仙剑奇侠传五-剑傲丹枫》是仙剑系列首次登上iPhone/iPad平台的作品，保留了PC版第一阶段的剧情，战斗方式则是采用时下行动平台上最受欢迎的「即时触控战斗模式」；相较于PC版的战斗玩法，在操作上更直觉、也更为容易学习，即使是从没玩过RPG的玩家也能立即上手，同时在战斗节奏的刺激性及回馈性上也更为丰富；并采用行动游戏普遍关卡制设计，让玩家能利用零碎时间，随时随地玩一局游戏就能累积成果，将带给iPhone/iPad玩家不同于PC版的新体验。


猴子很好打嘛，不像PC版上来就被猴子欺负


与PC版不同，技能更像装备，一个技能只能一人持有。随着人物升级，技能栏也增加。


说实话，商店出极品的几率好低。

本作也相当着重在玩家与装置的互动性设计，除了用手指点选人物进行操作及技能施放之外，怪物还会掉落金钱等物品让玩家捡取，并要随时留意整体队伍的生命值，适时点取选用道具进行恢复。

而在游戏将近30个关卡的历程中，玩家将面临各种不同行动特性的怪物，除了一般的近身敌人之外、还有在远处投石或射击偷袭玩家的魔物、不怕普通攻击只能用技能攻克的魔法、会随机锁定目标的敌人等等；玩家要利用五行属性相克的特性，配合身上带有属性的武器及防具去对付相应的敌人，才能达到最佳的至胜效果。

因此收集不同特性的装备及技能也是游戏的重点之一，玩家除了能在特殊宝箱关卡中获得角色个人的专属强力法宝之外，平时在完成关卡后，商店的物品也会随机更新清单，想得到偶尔才出现的超强宝具及神兵，瞪大你的氪金眼吧！



额，还没出完啊……好吧

IQ MARATHON IQ马拉松



容量 14.1 MB ▶类别 路线规划游戏

价格：免费

平台 iPad（iOS 4.2以上）



选中格子安置方向箭头

玩什么

根据地图的具体情况设计出奶牛的行动路径，通过有限的方向标注箭头及利用各种道具，克服种种障碍，帮助小奶牛在不同的情况下都能得到奖杯。

怎么玩

1、在地图上选中想布置方向箭头的小方格，长按后朝四个方向滑动以安置箭头，已放置方向箭头的格子处再次点击可取消箭头的设置。注意黄色箭头与蓝色箭头的区别（黄色箭头标注的路线是一次性的，而蓝色箭头是“永久性”的方向指示）。

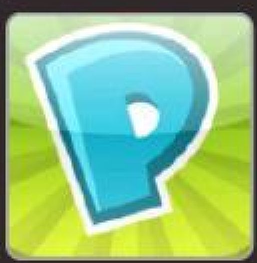
2、地图的困难程度与场景复杂程度不成正比。不要被布景宏大的地图吓到。

3、合理运用给出的辅助道具。对于无法一步看到底的路线，可以试着分步多试验几次。

好玩吗

萌到爆的小奶牛，发出哆哆的哞声，相信已经吸引了众多MM的眼球了吧？经过一番思考、多次尝试后获得的奖杯，让人很有成就感。作为2003年的获奖益智游戏，不是没道理的。

Pet factory 宠物工厂



容量 20.1 MB ▶类别 宠物造型游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）



随心所欲地塑造属于自己的宠物



部分搭配没有颜色可选



拍照后留下宠物萌照

玩什么

给你的小宠物设计造型，决定它的肤色，外形，表情，动作，满意后还可以拍照。将你的精心打扮的宝贝秀给闺蜜们看吧！

怎么玩

1、玩法超级简单。选择你家宠物的表情、头型、眼睛、耳朵、鼻子、头发、身形、衣服、领结、眼镜、胡须、脸妆和红晕，把它们按照你自己的想法与心情随意地组合起来即可。

2、每一项都有许多个不同的小造型，颜色也是自由选择的（个别选项中无法改变颜色）。

3、服饰搭配完后，还可以选择它的动作，如果懒得废心思了，可以点右上角的骰子，看看随机搭配的结果。

4、点击左上角的照相机，即可给宠物拍照。

好玩吗

当你发挥自己极致的想象力，将宠物装扮得独一无二后，再看着它扭着呼啦圈卖萌，是不是好想抱抱呢？推荐给家有宝宝或小盆友者。

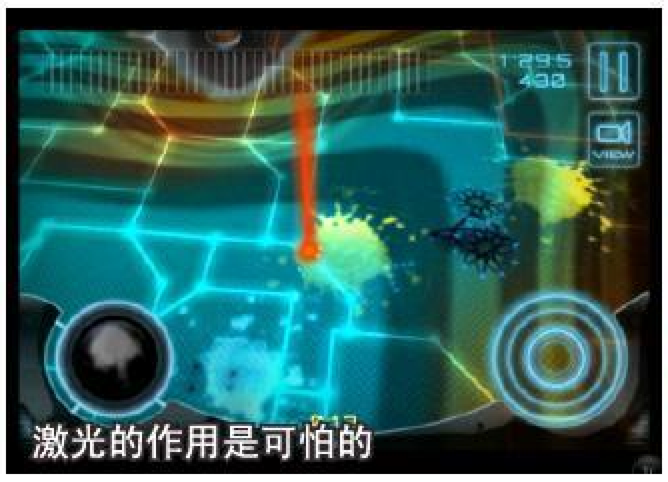
Return of the Bots 机器人归来



容量 34.2 MB ▶类别 动作设计游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）



激光的作用是可怕的



一停下就有被前后夹击的危险

玩什么

经过长久艰苦的研究和修理，机器人从休眠中醒来了，现在，它们都掌握在你的手中，你将指挥这些机器人重新进入战斗，为自由而战，机器人正在归来！

怎么玩

左右下角两个转盘，分别控制机器人的位置移动和射击。两手同时操作，寻找各个能量器，依次摧毁后就能打开激光防护通往下关。路上要不断击败各个方向涌来的敌人及补充能量和时间。特别小心那些激光束，威力很强大。有时间限制，需注意速度。不停地移动，一停在原地就会被包围。

玩什么

时间和能量永远是不够的。努力向前的辛苦赶不上被敌人轻轻一撞跑的远，疯狂击碎能量柱的努力抵不过瞬间被秒的苍白感。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Scan the Box 扫描方块



容量 18.7MB　类别 方块消除游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

通过移动方块的位置，将同颜色的方块堆在一起，每隔固定时间出现的扫描光线会将这些方块消除，从而得分。经典模式共54关，每过5关有一个挑战关卡，10关后可开启生存模式。

怎么玩

1、在规定时间内，将相同颜色的方块移动至同一横线或竖线上，等待扫描。注意，你需要时刻关注右上角提示灯的颜色和数字，依此来组合方块。否则堆在一起的同色方块再多，也是无法得分的。

2、消除不同颜色的方块都分别对游戏有不同程度的助益

3、尽可能多地收集星星，6种技能和8种道具的升级都离不开它。



消除一定的方块以使用技能

好玩吗

又一款对对碰概念上延伸出来的连线游戏，但融入了时兴的“扫描”情结后，就显得特别多了。6种技能和8种道具，这样的数量在迷你小游戏中实属不多见。时间有限的扫描光束，除了需要敏捷的思维和快速的反映外，更考验玩家的手指灵敏度。

Space Leap 太空跳跃



容量 26 MB　类别 地球轨道规划游戏

价格：￥12.0

平台 iPad（iOS 3.2以上）

玩什么

你所居住的这个美丽的星球正在走向衰亡，垂死挣扎中的你不得不为它寻找新的能量。通过收集银河中散落的小星星，让地球再次闪耀生命之光。

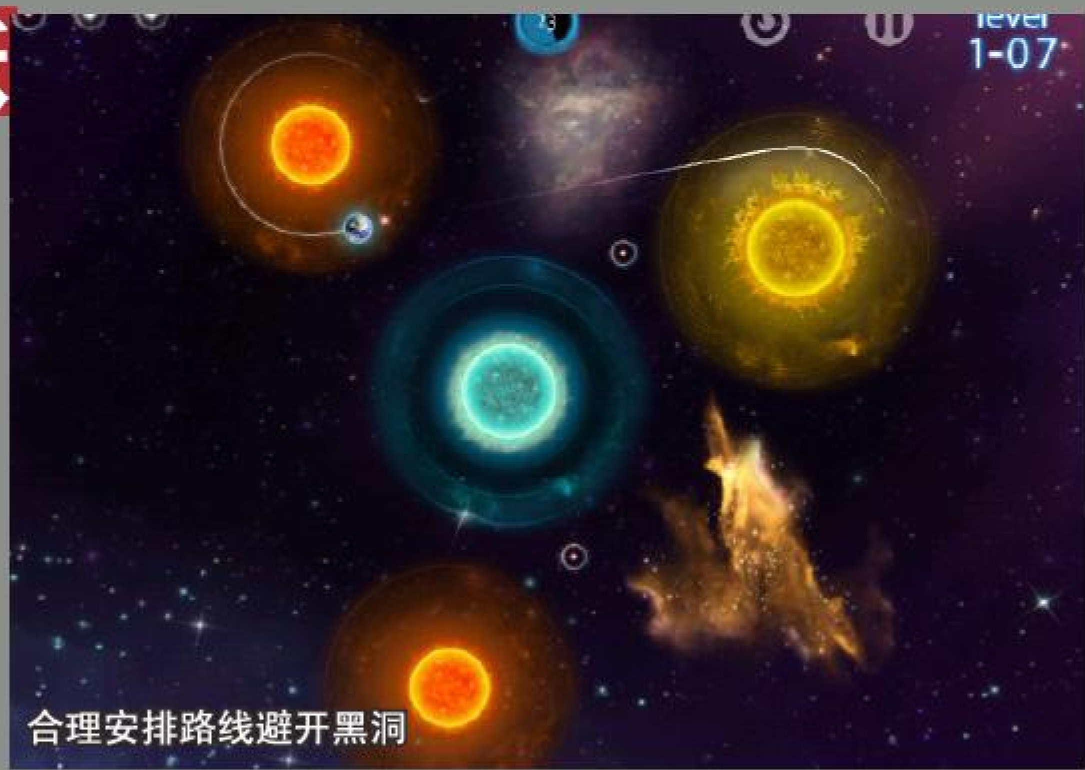
怎么玩

1、滑动手指，在地图上选定地球行进的路线，选定后地球就会沿着该路线移动到目标行星，并成为该星球的卫星，围绕着它公转。

2、在最终到达太阳之前，都有机会再次回到原星球重新出发，但一旦到达太阳后游戏就会结束，清算星星的收集成果。

3、小心不要让地球撞上行星周围会移动的那圈物质，否则地球将会CRASH。所以，地球出发的时间也很重要。另外，要避开黑洞及其他障碍物。

4、过不了的关可以跳过，也可以在菜单中查看演示动画（tutorial1/2）



合理安排路线避开黑洞

好玩吗

以神秘的宇宙为题材，加之炫丽的画面和魔幻的音乐构成的极佳视觉享受，这款游戏让很多人在第一时间就给出了高分。且是以收集一定数量的星星来解锁关卡，避免了很多卡在某一关上不得不放弃整款游戏的尴尬。

拽绳子HD



容量 47.4 MB　类别 图形类益智游戏

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

玩什么

用绳子将排列各异的木模绕一圈。路线不能重复，且所有的木模都要绕到。每过一关能赢取一定金币，用金币换得更多提示。

怎么玩

操作很简单，从任一个木模起，拖拽绳子，沿着图形绕一圈，缠绕时需要考虑是绕在木模的内侧还是外侧。部分线路只允许沿指示箭头的方向缠绕，这就需要一定的思考后确定一个合理的路线。

实在没思路的，可以参考提示。提示的前提是金币，所以在前面简单的关卡中，尽量挑战三星，多赚些金币吧！



滑动手指拖拽绳子绕过木模



努力赚取金币获得更多提示

好玩吗

这款游戏的玩法很简单，道具也很单一，主要还是锻炼图形思维能力。学几何的童鞋们玩玩会对二维空间的理解很有帮助喔！

Lightopus 黑暗之光

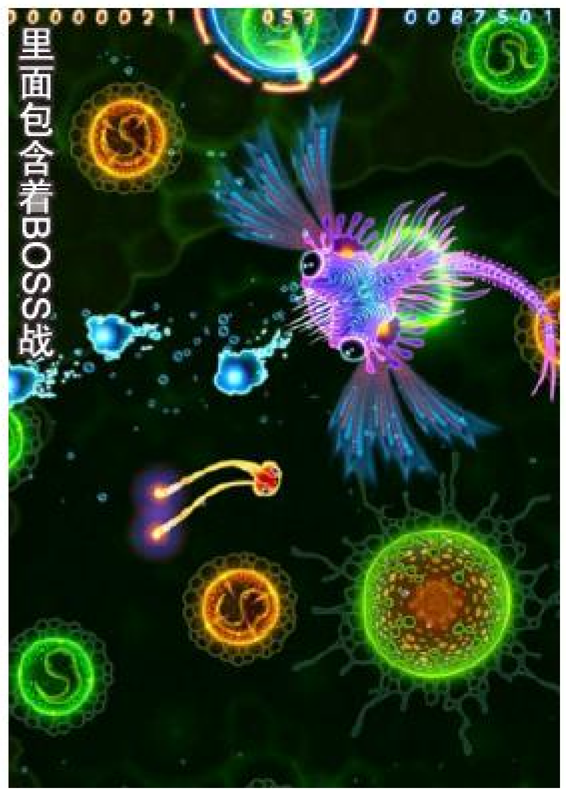


容量 73.7 MB ▶类别 收集游戏

价格：￥18.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）


画面还是不错的


里面包含着BOSS战

玩什么

在超Q的旋律中，我们要扮演蝌蚪麻麻拯救小蝌蚪。

怎么玩

游戏完成度（左上角的星星），被困的蝌蚪（黄色小球），有毒的刺球，撞上会损失生命值（绿色的球），敌人可以用尾巴赶走，也可以用小蝌蚪打爆（绿色单尾蝌蚪），小蝌蚪救出后会追着尾巴的亮光跟在妈妈的后面（橙色的邪恶物体），蝌蚪妈妈跟随我们手指的方向游动（红色双尾巴）。

rComplex 黑暗狂奔

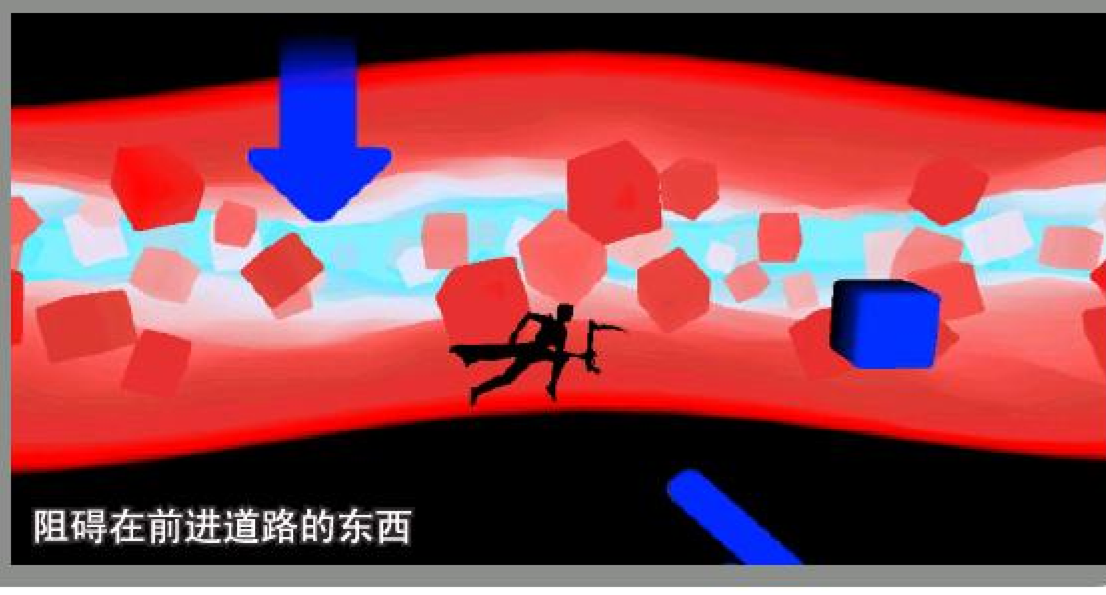


容量 144 MB ▶类别 跑酷游戏

价格：￥12.00

平台 iPhone iPad（iOS 5.0以上）


这些毛茸茸的脏东西


阻碍在前进道路的东西

玩什么

在一个虚幻的世界里，场景和人物都是以剪影的方式呈现在大家面前，你要不断的努力去逃离这个迫在眉睫的危险。

怎么玩

游戏里的人物奔跑是自动的，不用控制，后面黑暗触角的靠近速度要快于主角的奔跑速度，所以我们必须在触角靠近时用霰弹枪进行攻击，让其后退，这里值得注意的是霰弹枪的子弹数量非常少请谨慎使用。前进的路上会有许多障碍，除了奔跑还必须往上跳过地面上的障碍，往下滑躲掉悬挂着的障碍。

好玩吗

比较另类的跑酷游戏，游戏画面只处于另类不能说话里，游戏方式也是比较古老，唯一让人玩下去的动力就是这丫为什么要跑？

Brandnew Boy 活力男孩



容量 113.7 MB ▶类别 动作RPG

价格：道具收费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）


和一般的动作游戏没什么两样



每个技能都有等级

玩什么

一个失去记忆的男孩寻找自己的故事。战斗采用3D即时动作的方式。画面是唯美的韩式风格，怪物长得个个呆萌。

怎么玩

游戏简化了操作，点击屏幕为攻击、滑动屏幕为闪避。掌握点击的节奏就是游戏的难点。角色也有一些特殊技能比如AOE、击飞可以升级，在恰当的时机插入特殊技能可以放出连招。血瓶和药剂都是奢侈的消耗品，一般只在被围殴的绝境中拿出来救救急。

好玩吗

游戏画面在移动平台上可以算高端华丽。但免费版下练级成长会比较累，适合手眼协调度高的玩家。

Xenocade 奇异保龄球



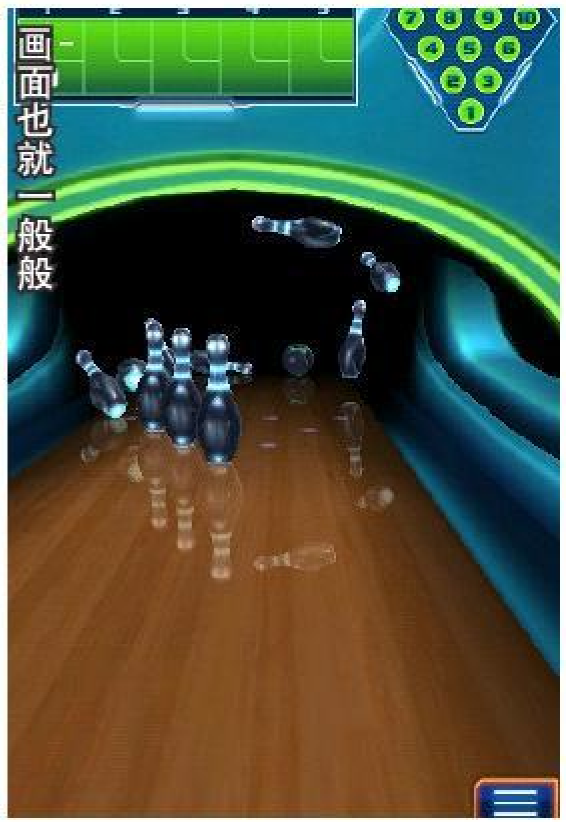
容量 29.1 MB　类别 保龄球游戏

价格：￥6.00

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）



电子版保龄球



画面也就一般般

玩什么

只是把保龄球做的和《电子争霸战》一个德行，规则没有什么变化。

怎么玩

保龄球一局由10轮组成。球员前9轮中，除了打出全中球外，每轮都有两次投球机会。第10轮全中时再奖励两次投球机会，奖励球的得分应累计在该局的总分内。如果第10轮为补中，则再奖励一次投球机会，所得分同样累计在该局的总分内。如果从第1轮的第一个球到第10轮的两个奖励全部是一次击倒球瓶的话，即为满分300分。

Zombie Panic in Wonderland Plus 僵尸仙境



容量 72 MB　类别 射击

价格：内付

平台 iPhone iPad（iOS 4.2以上）



武器人物和道具都有不少选择

主角是站在一个起跑线上不动的

玩什么

类似射击型的生存大挑战，玩家操纵萌化的动漫人物射爆满屏的僵尸。有些人能从中获取异样的快感。

怎么玩

晃动设备左右移动、点击或者按住屏幕射击、滑动闪避。真打起来需要反应迅速，走位风骚，有点考验操作能力。游戏有多样化的武器和僵尸，注意躲避远程攻击和特殊技能。如果你打过竖版的魂斗罗，就和那个差不多玩法。

好玩吗

游戏制作精良，有操作性，有娱乐性。场景大多是可破坏的，还有深景概念。射击爽快感也很足。只不过内付费的游戏，想要玩好要花费不少钱。适合喜欢小萝莉和满地血肉的玩家。

Invader Hunter 侵袭猎人



容量 94 MB　类别 怪物猎人市游戏

价格：￥18.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.3以上）



每次开始直接就是BOSS



BOSS类型多样

玩什么

一款模仿怪物猎人的射击游戏，直接把猎人从幕府时代穿越到了2525年，就好比光晕里的空间跳跃技术。

怎么玩

一个任务模式进行游戏，同时设定了自己制作装备的系统，由五个部件组成，枪，头盔，护甲，护手，护腿。游戏中人物也没有等级没有属性，攻防全靠装备提供，而制造装备不止需要金钱还要一些零件，可以通过击杀敌人获得。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



江湖秘籍之 捣蛋七式

这是一个充满山一善意谎言的季节，这是一个空气中弥漫着玩笑的季节。我们步步为营，设着陷阱，也提防着陷阱，我们却乐此不疲。这是四月的第一天，做一天的傻瓜，快乐别人，也快乐自己。高科技时代自然也要有更“先进”的恶搞方式。

第一式 其实你很丑

丑脸评分表



容量 13.1 MB ▶类别 娱乐

价格： ￥6.00

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

愚人方法

1、找些臭美的朋友
2、告诉她这是经过科学研究的美丽评判软件
3、系统会告诉她有多丑

你有没有想过，其实你长得特丑，但是周围的朋友没有直接告诉你?或者你有一个朋友，整天特自恋其实巨磕碜，但你又不好意思直接说出来?哈哈，现在有了Ugly Meter，你就不用郁闷这事了！它会选取你的一张照片，扫描你的脸部细节，然后通过分析细节数据，给出一个1-10的等级，并且加上一些“评语”，等级越高说明你越丑，所以如果你的等级是10，估计你那张脸只有你妈妈想看了，以后白天就别出门了！



第二式 擎天柱的电话

voicemod



容量 17.3 MB ▶类别 娱乐

价格： ￥12.00

平台 iPhone iPad（iOS 4.1以上）

愚人方法

1、调到擎天柱的声音
2、打电话给你朋友
3、捏造一场绑架事件



这是一个非常有趣的应用软件！内置多种声音效果，例如 Dark Father，Robote，Exorcist，Megaphone，Walkie-Talkie，Story，Idiotizer，Cosmos，等等很多种，而且每个种类，都配有一个卡通形象，一目了然啊，比如星战里的经典角色！还支持iPhone4高清显示，界面很酷，公仔很Cute，而且它支持将你的录音给保存下来，还可以通过iTunes给导出，唯一的遗憾是由于iPhone的限制，它不能实现通话中的变音，不过还是能提前录下恶搞的声音，让你的朋友大吃一惊吧。

第三式 夜半枪声

iFight



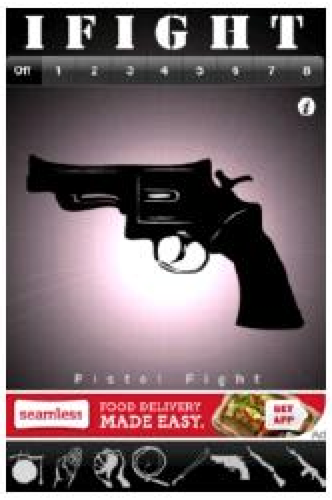
容量 8.8 MB 类别 工具

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

愚人方法

1、等到夜深人静
2、手机调至手枪模式
3、放到寝室或爱人耳边，啪啪啪



软件很简单，分为两个部分，最上面一条数字栏是各种背景音乐，就好比电影里鬼片的恐怖乐、喜剧的欢快曲一样，为了衬托我们的声音模拟开发商非常人性的加入了这个背景音乐。下面的部分就是声效的种类选择，比如选择一把刀的音效，挥动你的手机就好比一个剑客比武；选择一把手枪的音效，挥动你的手机就好像是一名干探在和黑社会打着枪战。而谢耳朵最喜欢用的是鞭子，至于为什么，还有待观众自己思考。

第四式 用短信消灭你

iDrunkTxt



容量 0.2 MB 类别 社交

价格：￥6.00

平台 iPhone iPad（iOS 2.0以上）

愚人方法

1、趁你朋友不注意拿了他的手机
2、到处乱发短信吧



你可以选择“给约会对象发短信”，“给朋友发短信”或者“随机选取一人发短信”，但短信的内容没有人知道包括发的那个人。

第五式 第六式 第七式

第五式 你就是一胖子

FatBooth



容量 14.0 MB 类别 娱乐

价格：￥6.00

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

愚人方法

1、假装给你朋友拍照
2、然后他就成了一个胖子

Fatbooth是一款把人脸变胖的软件，它可以利用摄像头直接拍摄的照片或相簿中已有的照片，用户只要选定眼镜和下巴的位置，只需几秒钟，一个瓜子脸的漂亮MM就会变成冬瓜脸双下巴了，快让你朋友看看“增肥”后的样子吧。



第六式 屁声震天响

iFart Alert



容量 0.9 MB 类别 娱乐

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）

愚人方法

1、来到一个人多的电梯
2、在电梯移动过程中放一个屁

在公共场合放屁最让人尴尬，如果想整谁，就在他坐下的瞬间按下《iFart Alert!》的“放屁”键，一阵放屁巨响就会响遍整个房间，这时一定要注意他的表情才行。这款软件最有趣的是它并不是只有一种单调的放屁声，你可以为每个朋友 设置个性化的放屁声。



第七式 你背后有个影子

Ghost Capture



容量 7.1 MB 类别 摄影与录像

价格：免费

平台 iPhone iPad（iOS 4.0以上）

愚人方法

1、假装给你朋友拍照片
2、成像后故作惊悚的大叫

这个世界上没有鬼，我们是坚定的唯物主义者，我们要相信科学！可是当你的朋友看到他的书桌上飘着一具无头女尸的时候，他会怎样呢？把朋友的房间拍成照片，然后通过《Ghost Capture》加个幽灵上去再寄回他，保证能他吓得魂飞魄散。

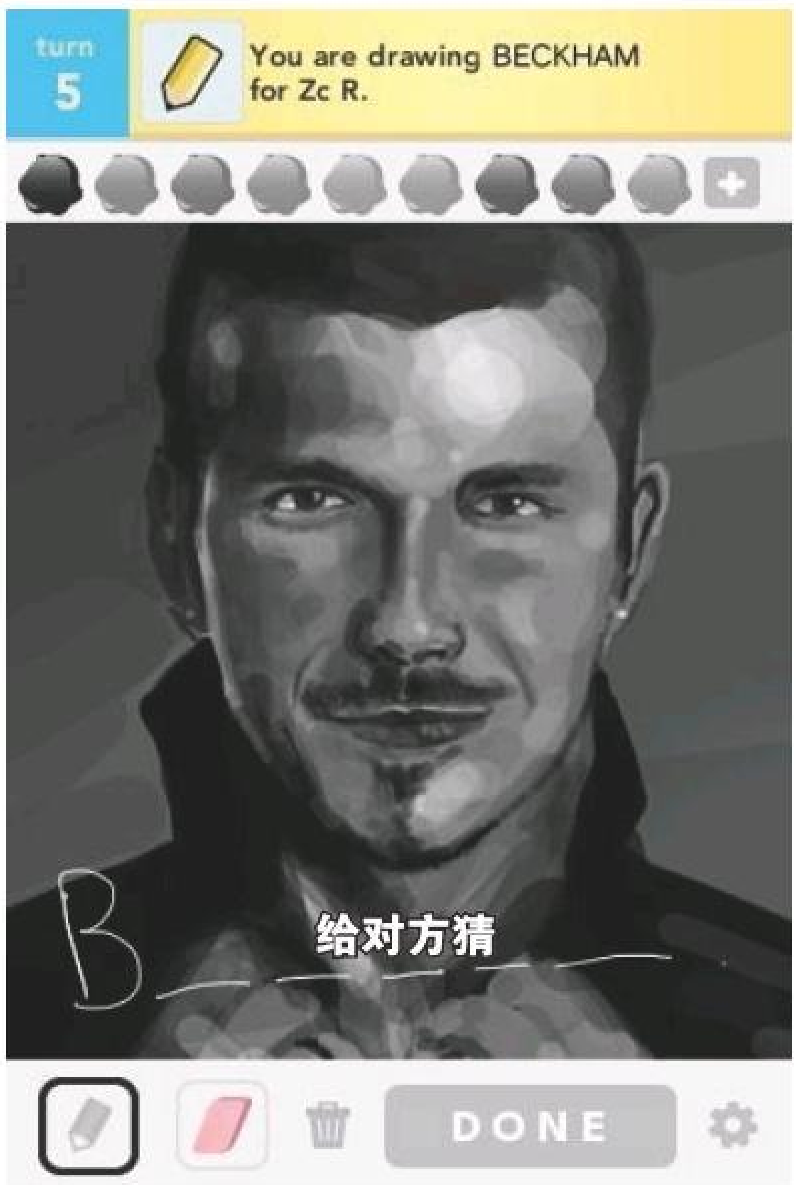




从此马良有了伴

容量 14.0 MB ▶类别 画画游戏
平台 iPhone iPad（iOS 3.0以上）
4.5分

免费 Draw Something



《Draw Something》是一款社区游戏玩法简单明了，你可以输入也已经下载并注册该游戏的朋友的邮箱或用户名直接和他开始游戏，



如果你没有朋友，也可以选随机（Random），系统会帮你配对一个玩家。和你的伙伴相互用绘画描述系统给出的三个词中的一个，猜对之后双方都会得到金币。用金币可以购买更多的颜色。游戏的画笔工具也只有四种粗细程度的笔和4种粗细程度的橡皮，颜色鲜艳，而且你可以购买更多。

玩家双方交替执行画画和猜谜的身份，画画的一方首先要在三个不同难度指定的项目中选取一个目标，然后开始发动创造力，把系统给予的单词形容在画板上，并且尽量通俗易懂，不要过于模糊。当你觉得三个目标都不好画的时候可以使用炸弹换取新的词汇选项。

当玩家完成画稿后点击完成则把题目交给对方，猜谜的人看到的页面则是一个动画视频，这个视频囊括画师开始作画的每一个细节包括中途的涂抹修改痕迹等。不过有时候面对一些天马行空的对手，你也只能望而生叹。当你或者对方完美猜测出来画面的单词后，双方一同获得金币奖励。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Draw Something 辅助工具出现

猜画不再难！



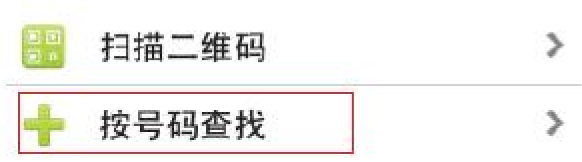
由于游戏对于英文单词量有较高的要求，再加上很多人画功有限和理解上的差异，不少时候会让人无从下手。现在国内牛人推出Draw Something辅助工具，帮您一举解决所有问题，从此游戏轻轻松松。

整个程序内置了一个2000+个单词词库，全部为Draw Something游戏内的候选词，您只需要输入游戏中给出的12个候选字母和单词长度，程序就会列出所有可能的结果。同时内嵌了有道词典的翻译功能，用鼠标框选候选词就会出现中文翻译，你还可以直接在页面上进行中文翻英文和英文翻中文的操作，可谓是Draw Something这款游戏的一站式解决方案。

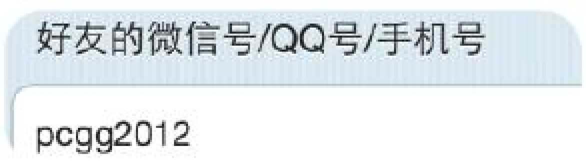
使用该工具后，游戏性会有所下降。所以建议不要过分依赖，享受游戏第一。

Draw Something 辅助工具
http://www.zozoka.com/utility/drawsth

发送微信参与方式



1、安装并登陆腾讯微信（QQ号码可直接登录）



2、添加电攻官方微信号码（pcgg2012）



3、通过微信发送答案到电攻官方微信参与活动。（例：第一关：xx 第二关xx）

确认中奖后，我们会微信回复并联系你进行奖品的发送

小编画读者猜

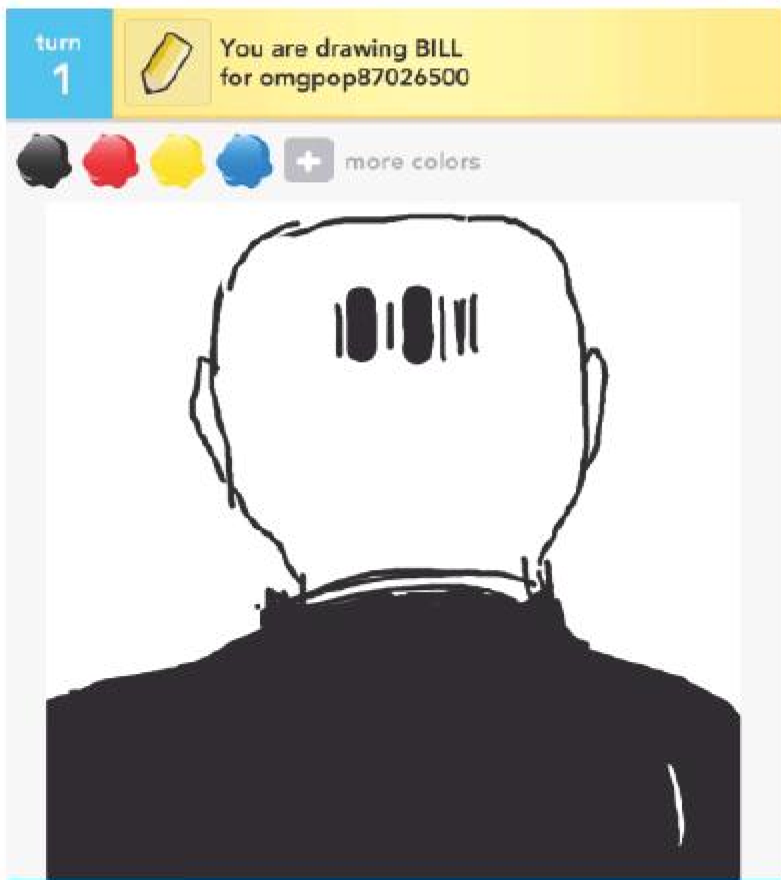
借着这个软件小编们决定也来和广大读者互动一下，做了一个手游版的“过关斩将”，每个小编都会画一幅和游戏相关的画给读者猜，读者通过微信将答案发过来，全部答对的将有丰厚奖品送出噢。



第一关 关卡守将：阿汤叔 关卡提示：某红白机游戏



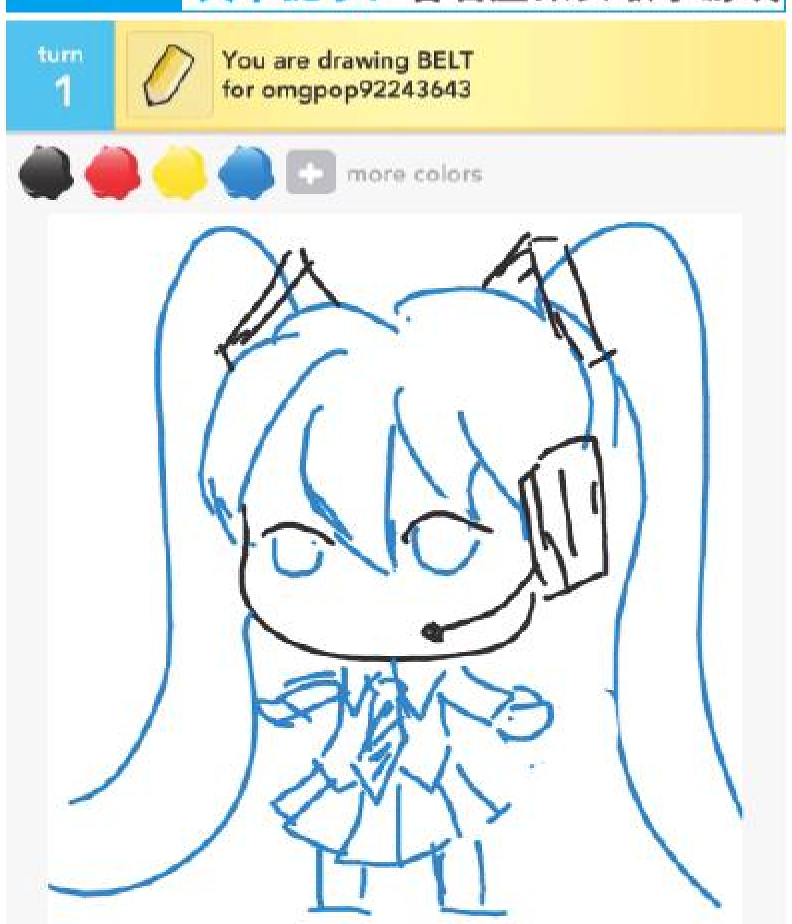
第二关 关卡守将：X先生 关卡提示：游戏里一位杀手



第三关 关卡守将：小P羊 关卡提示：LOL里一女性角色



第四关 关卡守将：阿宅 关卡提示：著名虚拟女歌手游戏



第五关 关卡守将：sky 关卡提示：街霸中经典角色



大菠萝降临！模仿暗黑的页游今安在？



巨龙之歌Online

风头正劲！中文版不日推出

游戏类型：3D奇幻
游戏运营：BigPonit
游戏地址：www.drakensang.com

世界级页游公司——德国的BigPonit出品的《巨龙之歌Online》是一款画面风格与《暗黑3》非常相似的作品。在2月刊的网页游戏栏目中，samtown大叔便对这款仅需安装微小的插件，便能在浏览器中运行的3D页游进行了相关介绍，想必热爱暗黑系列的玩家们在看到该作的诸多特点，譬如2.5D的深景视角、界面操作、传送门等等设定都会生出一种亲切感。

从最近的游戏动向来看，《巨龙之歌Online》继推出第三职业——游侠以后，又要为玩家们带来神秘的第四职业了，预计新职业可能是德鲁伊或刺客。而截至目前为止，这款游戏在全球已累积了超过四百万个注册玩家数，其中不乏国内玩家，这一切足以证明《巨龙之歌Online》风头正劲。



只有一个剪影的神秘第四职业，看手里拿的东西德鲁伊的可能性很高哦！



游戏画面水准极高

小P羊：不过对国内玩家而言，宇骅娱乐与BigPoint签约的消息更是重磅，这意味着《巨龙之歌Online》的中文版不日就将与玩家见面。不过话又说回来，宇骅娱乐负责的只是港、澳、台地区的繁体中文版游戏，简体版中文版什么时候发布看来还有很多未知数（联想到某游戏里的骷髅变僵尸、尸骨变墓碑、巫妖王变可达鸭……我们意会一下吧）。

暗黑神话

跳票还是开测？这是个问题

游戏类型：2D奇幻
游戏运营：中青宝卓页互动
游戏地址：ah.ucjoy.com



游戏登陆画面

中青宝卓页互动制作的以希腊神话为背景的游戏，该作不仅名称和“大菠萝”相近，故事剧情也有几分相似，反正就是奋勇杀魔拯救人界。提到游戏的主要玩法，从官方对外公布的游戏内容来看，《暗黑神话》无疑是一款以PVP为主导的作品，玩家甚至需要自行掌握战斗节奏和距离，以免出现技能打断等失误。

虽然卓页互动在年前就已经通过各大网站、微博发布了游戏的特色玩法、剧情背景等重磅内容，然而这款游戏的测试时间居然也学《暗黑3》一跳再跳，从最早允诺的年前首测改成今年1月上旬就能一睹《暗黑神话》的魔幻全貌，到如今又称有望在2012年上半年开启首次技术封闭测试。



官方公布的游戏画面



小P羊：令人无奈的是，到截稿时刻为止，游戏官网还摆着一堆无意义的试发新闻及各种无效的链接，而目前可选的推荐服务器，也只能进行角色的建立而已。《暗黑神话》究竟“肿么”了呢？拜托至少先把官网这个门面做好吧。



对喜欢RPG的玩家们而言，这个5月的头等大事莫过于《暗黑3》的正式发布。说起来，从最初公布《暗黑3》的制作进度，到该作正式确定在5月15日发售的时间段里，涌现出了众多画面、玩法酷似“大菠萝”的游戏，其中不乏多款页游作品。那么，在《暗黑3》推出的今时今日，那些暗黑风格的网页游戏现在怎么样了呢？

黑暗契约

国服不幸关闭 外服一息尚存

游戏类型：2D奇幻
游戏运营：BigPonit
游戏地址：de.fragoria.com

说到网页游戏栏目最早介绍的暗黑风格作品，自然要提到由中、美、俄三方联合开发的《黑暗契约》（英文名称《Fragoria》）了，这款在2009年出品的游戏，曾一度引起全球玩家的关注，要知道，当时可没有几款基于Flash引擎制作的即时战斗类游戏，何况官方公布的游戏画面还酷似“大菠萝”呢？为此，连网页游戏大佬BigPoint都抢着代理此作，而在国内，曾经负责该作运营的则是地盘网。



游戏也有传送石的设定



收封信还必须找邮递员

然而，和当年一个测试号难求的情形成鲜明对比的是游戏的惨淡现状，由于早期的Flash引擎还有一定缺陷，《黑暗契约》的操作流畅感较差，到2010年末的时候，该作的人气就显得颇为低迷了，不幸的事情终于在2011年末发生，地盘网宣布《黑暗契约》在2011年12月正式关闭服务器，角色人物等数据全部清空，曾经备受关注的《黑暗契约》就这样在国内销声匿迹。

小P羊：如今想要回味这款游戏的话，就只能上欧服、韩服去玩（人气似乎也不是很好）了。有意思的是，关于《黑暗契约》为什么放弃国内运营，网上几乎找不到一条报道和评论。

山海创世录

暗黑向中国风大作有意进军海外

游戏类型：2D玄幻
游戏运营：51wan
游戏地址：sh.51wan.com

《山海创世录》，顾名思义，是款以中国古代神话为背景的即时战斗类页游。不过官方在宣传这款游戏时，却一再强调该作的暗黑向。其实单就游戏的界面设计和玩法内容来看，基于Flash平台制作的《山海创世录》更像《剑侠情缘》一类的武侠作品，而游戏中的五行、轻功、跑环任务等内容也看不出和“大菠萝”有什么关系。事实上，真正称得上“暗黑”味道的还要数该作的战斗设定。玩家在《山海创世录》中释放技能无需选取目标，AOE、控制技、突进技、陷阱机关等内容也让这款游戏的战斗非常爽快，无怪乎会在第四届WEBGAME与SNS运营大会上，荣获“2012最期待的WEBGAME商业大奖”。



箭枝会沿着鼠标指针方向飞行并命中路径上的敌人，敌人会躲闪的话还会打空



法师的aoe技能更加华丽

小P羊：说起来，《山海创世录》曾在人人网、新浪、51等多个平台运营，不过支付了上千万代理费的51wan终于买断了该作在全球的独家运营权，而其他平台上的《山海创世录》则已相继关服。最近还有一则消息，北京新娱兄弟网络科技有限公司正在寻找《山海创世录》的海外运营伙伴（51wan是其旗下的公司），看来这款暗黑向中国风的游戏即将走向世界。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



命令与征服：泰伯利亚联盟

换个角度看C&C的世界

游戏类型	战争策略
游戏运营	EA
游戏地址	alliances.commandandconquer.com/en/

老牌即时对战游戏——《命令与征服》中围绕着泰伯利亚这一外星物质展开的阵营大战，一度给老玩家们留下了极深刻的印象。如今，网页版的《命令与征服：泰伯利亚联盟》（Command & Conquer: Tiberium Alliances）已开启全球公测。这款EA免费平台下的最新作品，会不会给C&C系列的玩家带来另一种体验呢？本期就让我们一同来看。

GDI和NOD的大战一触即发？

熟悉《命令与征服》的朋友都知道，游戏中提到的泰伯利亚实质是一种绿色的外星水晶。这种能源拥有吞噬地球其余部分的副作用，并导致地球30%的地区无法住人，而GDI和NOD兄弟会之所以成为不死不休的敌人，正是因为两者对泰伯利亚截然相反的态度。



游戏开始时需要选择你的出生地，如果方向感不好的话，也可以点击右下角的随机按钮。

全球防卫组织

简称GDI，是由G8国家联军演变而成的跨国军事组织，其使命是保卫地球免于任何形式的威胁。GDI因为主张抑制泰伯利亚矿扩散而与Nod兄弟会为敌。

NOD兄弟会

由先知凯恩领导的崇拜泰伯利亚的邪教组织。NOD认为泰伯利亚是人类进化至下阶段的催化剂，故而不遗余力地加速泰伯利亚蔓生至所有大陆。

网页版的C&C同样为玩家设定了这两大可选阵营，虽然目前的Beta测试还未开放NOD兄弟会，但从游戏登陆界面的设计来看，两大阵营是不太可能在这一作中握手言和的。事实上，即便在只有GDI阵营的当前环境下，玩家依然可以凭志趣结成联盟并对其他同属GDI的玩家进行打击和蚕食。看来在恶劣的C&C世界中，即便对同阵营的盟友也得保持一分警惕。

泰伯利亚仍是重要资源

资源是战争策略游戏永远的话题。在《命令与征服：泰伯利亚联盟》中，泰伯利亚虽然是一类争议极大的矿物，但GDI阵营同样需要开采它。事实上，泰伯利亚、水晶和电能取代了粮食、木料等传统资源一跃成为游戏中最重要的存在。

泰伯利亚和水晶：

用于建造、升级并维修主基地和防御区域内的各类建筑。

电能：

用以建造、升级各类建筑和作战单位。

资源建筑摆放

值得一提的是，该作的资源采集方式也有异于同类的网页游戏，反倒是更近似于星际之类的即时RTS作品。也即是说，玩家需要在对应的矿床上安置采集器，才能开矿采资源。



采集器必须安置到泰伯利亚或水晶上才能进行矿物收集，而能量站则须紧贴水晶建造才能生产电力


存放资源的建筑需紧贴采集器建造

采集器和能量站的等级将直接影响玩家每小时的资源获得速度，幸运的是，网页游戏毕竟不是星际这类残酷的RTS对战作品。不管你是否热衷于升级设备，永不枯竭的矿床都可以让你那毫无效率的采集器工作到天荒地老。不过，仅仅建造采集器和能量站是无法取用资源的，玩家还必须建造储仓、蓄电站来存放你的泰伯利亚、水晶和电能。

另外，游戏中还存在着一种无法靠采集直接获得的资源——存款。游戏中，存款以“美刀”为标志，不难看出这一资源就相当于我们惯常所说的金钱。从某种角度而言，游戏中的金钱其实是泰伯利亚、水晶和电能这三类基础原料的再生品。如果你想获得金钱的话，就得在储仓、蓄电站旁边建造相应的产品加工厂！

存款：
是用来升级作战单位、研究各类科技的必需品。

综上所述，这款游戏的资源建筑较讲究摆放位置，概括起来包括三点：
1. 资源采集器和能量站要分别围绕泰伯利亚和水晶矿而建。
2. 储仓、蓄电站要分别围绕资源采集器能量站而建。
3. 使用原料制造产品（诸如泰伯利亚产品、水晶产品、电能产品）并将其变现为金钱的各类加工厂需要分别围绕储仓和蓄电站而建。

《命令与征服：泰伯利亚联盟》中还有一个有趣的设定，当上述三类建筑紧贴而建的时候，会获得额外的奖励资源，这些奖励资源即便仓库满了仍能收取，但是只能靠玩家手动去收，而且这些奖励资源只能累积两次。


除了各类资源建筑外，主基地、机场等建筑也是建造在此画面中



建造场的等级影响到可以建造的建筑数量


科技研究除了要消耗金钱还需要通过战斗累积的科技点

推进式的作战方式

《命令与征服：泰伯利亚联盟》中，作战单位和防御建筑的建造都有各自的界面。有意思的是，在建造作战单位时，可以根据出战顺序安置各战斗单位的出现位置。而在正式的战斗界面中，作战单位会根据战斗位置的安排直线向前推进，并在作战时限内消灭沿途出现的地方单位，一旦超过战斗时限，战斗便告中止。这种推进式的作战方式可以说是游戏的又一大特色。值得一提的是，如果直线推进的方向没有敌方建筑或单位，那在这场战斗中，你的“士兵们”就完成变成一个打酱油的角色了。


战斗是由系统自动演算的


建造、修理作战单位的车间


在世界地图中选中NPC或其他玩家的基地开战



热血港漫改编之作袭来

游戏类型 角色扮演
游戏运营 厦门亦乐
游戏地址 bd.yi6.com

2012年或许真的是3D页游的井喷之年，之前的几期栏目就介绍过好几款国内外3D页游，而在三月末，又一款即时MMORPG武侠新作——《霸刀》也开启了不删档测试。改编自同名港漫的《霸刀》以深陷内忧外患的天朝武帝年间为背景，玩家作为受“正邪决”相邀的英雄，将面对异族最强首领燕千岁和东瀛外族的挑战。除了热血的背景设定以外，该作的宣传也霸气十足，甚至一度豪言“踩在2D产品的尸骨上站立起来”。

充满打击感的游戏体验

提到3D页游，懂行的玩家可能一下子就联想到Unity3引擎，不过基于Html 5技术制作的《霸刀》采用的却是由研发团队自主开发FlyLoong 3D引擎，据称，新引擎不仅实现了全键鼠无障碍操作，还将游戏画面的精致度提高到客户端网游的水准。




最远、最近镜头画面



在游戏设定中调出最高设置可以开启水面反光以及阴影效果

游戏的默认视角是45度俯视角，当接取任务时，视角会自动缩放。当然作为3D游戏，该作也支持鼠标滚轮缩放镜头，而右键操作则可以进行目标选中和镜头的旋转。

然而从实际效果来看，《霸刀》在光影、贴图精细度等诸多方面同大型客户端网游相比还有很大的差距，游戏画面仅仅只能同1G容量以下的3D网游媲美。不过与同类3D页游比较起来的话，这款游戏在人物动作和技能释放上却有超水准的流畅体验，而角色“暴怒槽”的全屏秒杀技能和“连斩”体系，在页游中也可说是独树一帜。



迈向十连斩

除了右键选中并攻击目标外，《霸刀》支持包括WASD移动在内的各类快捷键操作，不过因为游戏自带的辅助系统几乎包揽了寻路、拾取任务物品、攻击任务怪的一系列操作，大部分情况下，你都不用指挥人物移动。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



集众家之长的玩法内容

在玩法设计上，这款3D页游可以说吸纳了诸多热门武侠类游戏的特色玩法。



装备锻造升星

通过材料合成、装备吞噬、装备炼化和强化升星的方式来打造或强化装备的攻、防效果。另外，宠物装备也可以通过宠物界面里的合成按钮来合成强化。

（看着装备升星过程中出现的星星、月亮是不是有点当年挂QQ的错觉？）

经脉冲穴

通过冲穴来获得额外的攻防属性，冲穴所需的真气可以通过离线奖励、服用真气丹等多种途径获得。





坐骑宠物育成

获得并训练自己的宠物。游戏中的宠物将协助玩家战斗、坐骑则能提高人物移动速度。



各类活动副本

有大量主动怪出没的副本不仅考验玩家的实力和团队配合，也是各类稀有道具和宝物的出处。这款游戏的副本中还不乏一些能够强化角色能力的即取即用型道具。



可以获得宠物装备、经验书的转盘玩法

除了上面提到的内容外，游戏的武学系统、成就体系、附带奖励效果的头衔以及丰富的每日签到活动都给这款游戏增加了很多乐趣。但作为一款尚处在不删档测试初期的作品，《霸刀》也有各种各样的毛病，比如偶尔“抽风”一下服务器。另外，各种需要用到元宝的消费设定也让作舌不已，举个例子，游戏中进行装备强化、训练宠物等项目都有一定的等待时间，而RMB玩家却可以用元宝把这段等候CD时间一笔代销（没有任何限制）。更变态的是，VIP用户还可以通过瞬间传送功能随意在任务起止地点传送，这样一边倒向RMB玩家的做法在如今的大型MMORPG中几乎是找不到的。

四大职业优劣互补

在职业设定上，由港漫改编而来的《霸刀》和原著一样设定了霸刀门这一职业，并且还将这一职业定位为游戏中的最强肉盾，而担纲辅助、单体输出和群体输出的职业则分别为名花流、笑风尘和名剑门，从中不难看出四大职业优劣互补的特点，稍有不足的是，游戏中仅存的四个职业居然还对应性别，女性玩家如果不想玩辅助的话，就只能“人妖”一把了。



副本门口不乏等组的各职业玩家

霸刀门 特点：防高、血厚

为了抵御东瀛和异族对中原的侵略，霸刀门应世而生。在漠北的风沙锻炼下每个霸刀门人都拥有着钢铁一般的肉体，与生俱来的霸气使他们无惧任何对手。典型的战士类型，队伍的中坚力量。

名花流 特点：辅助系

江湖上流传着各种各样关于名花流武学的传说，有的说能使人身轻如燕，有的说能让人力大无穷，更有的人说能使人起死回生。各类加持技能使名花流处于不败之地，副本BOSS不可缺少的角色。

笑风尘 特点：高速、高暴击

以苍生为念的笑风尘自创以来就以仁义立派，但是不能因此就忘记了他那足以比拟任何神兵的掌腿双绝，以及那独步天下可以将任何对手都玩弄于股掌间的诡异步法。刺客类型的职业，单P没有人是他们的对手。

名剑门 特点：强大的群攻技能

名剑门人能在瞬间以剑气将百步之外的对手击倒，锋芒毕露的他们纵使深陷千军万马中也能以纵横无匹的剑气贯穿每一个敌人。属于法师类型的职业，升级队伍中不可缺少的角色。



动漫同人网游《小小海贼王》不删档内测前瞻

游戏风云独家代理的动漫同人网游《小小海贼王》将于近期展开不删档内测，这款以著名日本动漫《小小海贼王》为蓝本开发的网页游戏在前几次测试中给玩家带来了许多惊喜。在此前的测试中虽然没能看到整个游戏的面貌，但是已经展现出的系统给了下次测试无限的遐想空间。



经典角色相继登场

路飞在他成长的过程中招募了一个又一个优秀的伙伴与他一起冒险，在游戏中玩家也可以招募许多伙伴。在招募伙伴中的亮点是原作中的人物大部分都可以招募到，不管是路飞、索隆这样的主角还是巴基、女帝这样的配角，只要运气够好能够在酒馆中遇到他们让他们成为你的战友。



日式动漫精彩剧情



既然以《海贼王》为基础那么《小小海贼王》的游戏剧情自然也不会脱离动漫，玩家从一开始出生在路飞的家乡风车村，从而追随路飞的的航道。随着剧情的罗宾、乌索普、索隆等动漫主角都会与玩家产生一系列的互动，剧情的发展也与原作漫画的路线相吻合，在游戏中玩家可以亲身体验到自己成为漫画主角主宰故事的快感。

帅气技能真实还原



不仅原作中人物的人物真实的还原到了《小小海贼王》中，路飞的橡皮果实能力，索隆绝世的剑技都被百分百还原。玩家在招募到这些名人成为自己的伙伴时他们的天赋技能也同时为你所用。这些技能不仅比普通技能更加强力更加帅气，同时也是绝无仅有的。

华丽战船扬帆起航

每一位海盗船长都有一艘属于自己的战舰，不管是路飞的黄金梅丽号、万里阳光号，还是其他船长们的爱舰，都与他们的人一样有名。在游戏中玩家也可以获得一艘属于自己的战舰，战舰可以与玩家一起成长、改装，从而提升整个海贼团的战斗力。

5月的不删档测试我们值得期待，全球首款动漫同人网游《小小海贼王》与你相约这个夏天，让我们一起感受动漫带来的别样魅力。





游戏类型 战争策略　游戏运营 欢畅游戏　游戏地址 ts.gamebean.com



老玩家们想必还记得MD上的经典游戏——《吞食天地》，而这期要介绍的《吞食天地》网页版是一款由欢畅游戏运营的三国题材战争策略游戏，该作在角色扮演的基础上融入了策略制游戏的玩法，玩家不仅可以享受到横版闯关、招募武将、打仗对战等惊险刺激的娱乐体验，还可以通过封邑系统展开种田、训练、探索、打造等活动。

游戏剧情改编自经典网游



从游戏主界面里可以看到该作大部分场景都是横版的

在游戏剧情上，该作按照《吞食天地Online》的经典剧情制作了网页版的主线任务。其中包含了历史上各个时期的知名事件。通过主线任务，你即可了解《吞食天地》网页版的故事背景，经历历史上一些知名的战役和事件。



游戏中的许昌

多种方式招徕武将

《吞食天地》网页版的武将获取渠道分为两部分，其一是通过正常的主线任务、各种战役获得的三国时代诸多著名历史武将，这些武将按照玩家角色职业的不同有所区别。其二就是玩家在加入国家之后，随着功勋的提升，可以招募到与功勋相对应的强力武将。诸多三国时期的顶尖名将都将成为你的有效助力。招募和获得的各种武将可以通过战斗获得武勋进行等



通过任务和怪物掉落获得武将画像，点击使用即可



在人物属性面板中可以对角色与武将进行星级强化

级的提升，还能通过培养提高自身的综合实力，成为你的左膀右臂。

结合PVE、PVP玩法的副本系统

在《吞食天地》网页版的副本系统中，包含了单人副本和多人副本两大体系，分别对应了常见游戏中的PVE玩法和PVP玩法。

单人副本主要以《吞食天地》网页版中的精彩剧情为背景，通过一个个经典、著名的历史事件，带你进入一个纷争四起、战火飞扬的乱世。值得一提的是，在单人副本进程中，你还有机会和名将一同作战，参加著名的历史战役。 而多人副本则更加侧重团队的重要性。

神兵利刃自锻造

《吞食天地》网页版的锻造玩法以封邑体系中挖掘到的矿石和种植的农作物，配合商馆中购买到的珍稀材料，在铁匠铺中即可通过配方进行装备的锻造。这种以封邑体系中的各项系统为辅助，通过全方位多层次的合作锻造出的神兵，需要你为之付出更多的心血，同时也会为你带来更多的锻造乐趣。



封邑系统将为您提供一个专属家园

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

电脑游戏攻略&博思游戏教育

游戏设计大揭秘

暑期特训营

本次活动由“电脑游戏攻略”杂志社和“博思游戏教育”学院共同举办，主要针对广大热爱游戏的学生群体，利用暑假的空闲时间从新的角度来认识整个游戏行业。在10天的特训营行程中，大家不仅能感受象牙塔内集体生活的乐趣，还能参与国际化动漫游戏展会、聆听游戏杂志编辑讲座，参观游戏公司工作环境，更重要的是，你能通过博思游戏教育的特训课程来真正学到游戏设计和制作的专业知识，在树立正确游戏人生观的同时，还能为你将来投身游戏行业打下坚实的基础。

加入特训营，轻松愉快，度假、学习两不误！

暑假生活惊喜不断，意义非凡！

十天特训，七大收获

收获1： 营服、营帽、各类精美游戏周边产品尽收囊中！
收获2： 专业级WACOM数位板一块，工欲善其事必先利其器！
收获3： 与电攻的小编零距离接触，发掘“编辑部的故事”！
收获4： 直通中国国际动漫节/ChinaJoy，饱览美女帅哥、Cosplay、游戏精品大作！
收获5： 设计大师亲传秘籍，带你走入游戏设计的殿堂，制作属于你“自己”的游戏角色！
收获6： 探营游戏开发公司，探究游戏开发背后的神秘故事！
收获7： 结识天下志同道合的好友伙伴，在体育、创意竞赛中一显身手！

特训营开营时间

第一期：7月3日——7月12日
第二期：7月19日——7月28日
第三期：7月28日——8月6日

特训数量	每期只设2个营，每营仅限20人
参训标准	16～24周岁，酷爱游戏的童鞋伙伴
报名专线	400-720-6969

电脑乐园 游戏攻略

博思游戏教育 BOSIGAMEEDUCATION

本次暑期特训营活动的最终解释权归“电脑游戏攻略”杂志社和“博思游戏教育”学院所有。

暑假，打算怎么过？

报团出去旅游，玩过？
在家看看肥皂剧，耗过？
上网打打怪升升级，混过？
与世隔绝变宅男宅女，呆过？

快来参加游戏设计夏令营吧！
你的暑期将与以往 完全不同！

电攻-博思

暑期特训营 招生啦！

十天快乐旅程
五大惊喜活动

参加Chinajoy展会，尽享游戏饕餮盛宴！
松江大学城暑期特训营，融入上海的象牙塔生活！
参观电攻编辑部，零距离倾听小编讲座！
与游戏公司有个约会，游戏周边礼品拿到爆！
掌握游戏炫酷制作技艺，制作自己成为游戏主角！

每期仅限20人！！！
全国报名资讯电话：400-720-6969

电脑乐园 游戏攻略　博思游戏教育 BOSIGAMEEDUCATION

中国国际数码互动娱乐展览会
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

十进位·新纪元
NEW DECADE NEW ERA



B2C 互动娱乐展示区
BUSINESS TO CONSUMER AREA
时间：2012年7月26—29日
地点：上海新国际博览中心
www.chinajoy.net

B2B 综合商务洽谈区
BUSINESS TO BUSINESS AREA
时间：2012年7月26—28日
地点：上海新国际博览中心
btob.chinajoy.net

CGBC 中国游戏商务大会
CHINA GAME BUSINESS CONFERENCE
时间：2012年7月25，28—29日
地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagbc.com.cn

CGDC 中国游戏开发者大会
CHINA GAME DEVELOPERS CONFERENCE
时间：2012年7月25—27日
地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagdc.com.cn

CGOC 中国游戏外包大会
CHINA GAME OUTSOURCING CONFERENCE
时间：2012年7月24—25日
地点：上海卓美亚喜玛拉雅酒店
www.chinagoc.com.cn

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

组委会联系方式：
地址：北京朝阳区百子湾路后现代城16号5号楼A座601室 邮编：100124
电话：+86-10-51659355 传真：+86-10-87732633 电子邮件：howell@howellexpo.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信